

Le petit atlas de Mystara



Editions

3.0 3.5 Pathfinder

Thibaut BOUCHET
(madrius@yahoo.fr)



SOMMAIRE

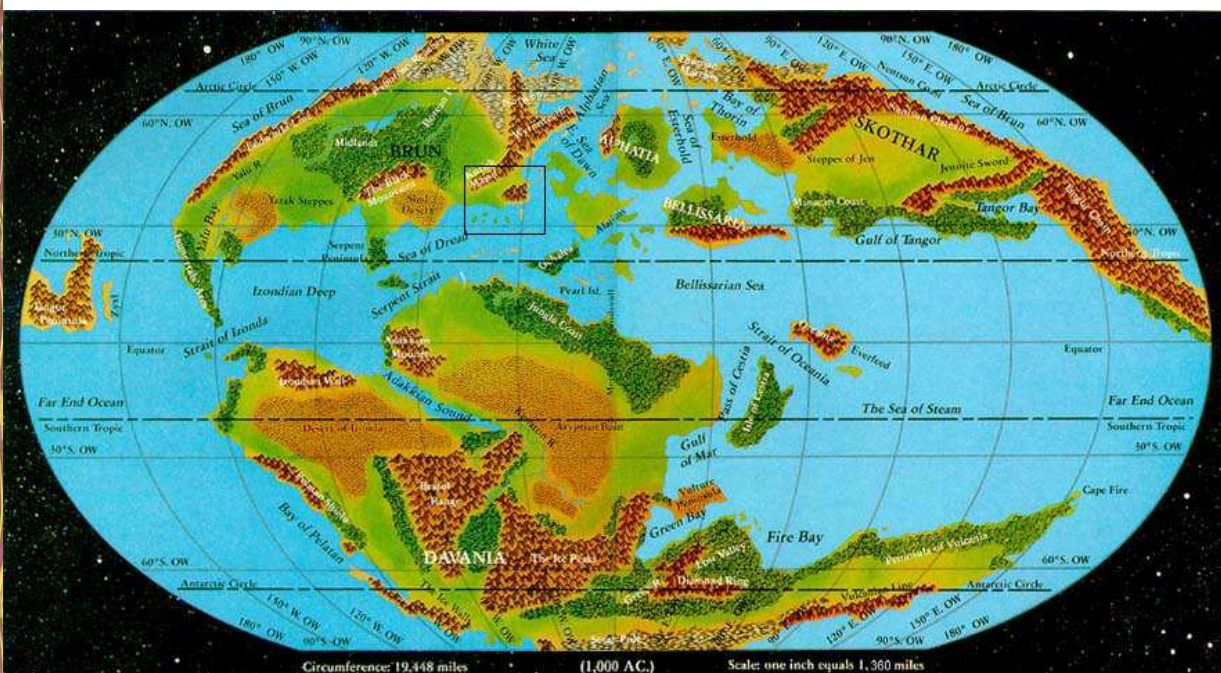
Chapitre 1	Introduction	p. 3
Chapitre 2	Protohistoire de Mystara	p. 7
Chapitre 3	Le Monde Connu	p. 11
Chapitre 4	Les grands empires	p. 150
Chapitre 5	Le reste de Mystara	p. 198
Chapitre 6	Listes par pays	p. 310
	<ul style="list-style-type: none">• Des monnaies• Des langues	
Chapitre 7	Références	p. 314
	Index des pays	p. 315

Chapitre 1 – Introduction :

L'objectif de cet ouvrage est de constituer un atlas simplifié pour le monde de Mystara à destination des joueurs et des maîtres de jeu. Il compile ainsi un certain nombre d'informations issues de l'ensemble des ouvrages officiels, les fameux Gazetteers. Quelques points seront uniquement issus de la campagne Mystara dans laquelle je joue et fais jouer, mais cela ne concerne que la partie occidentale de Karamaikos (Luln & Noircastel).

Le monde de Mystara se décompose en 6 parties majeures :

- Le continent Brun
- Le continent de la Davanie
- Le continent du Skothar
- La lune visible nommée Matera
- La lune invisible nommée Patera (ou Myoshima par ses habitants)
- Le Hollow World



Continent Brun :

Il s'agit du continent situé en haut à gauche sur la carte ci-dessus. C'est le continent principalement connu des maîtres de jeu et des joueurs car c'est sur ce continent que sont présentes les principales nations où le jeu et les scénarios officiels se déroulent.

Néanmoins ce continent est grand, et la seule partie bien décrite concerne la partie nommée « le Monde connu », il s'agit du carré aux bords noirs dessiné sur la carte ci-

Le petit atlas de Mystara

dessus. Quelques parties justes au nord et à l'ouest de ce « monde connu » sont également assez bien décrites. Le reste l'est fort peu.

Continent de la Davanie :

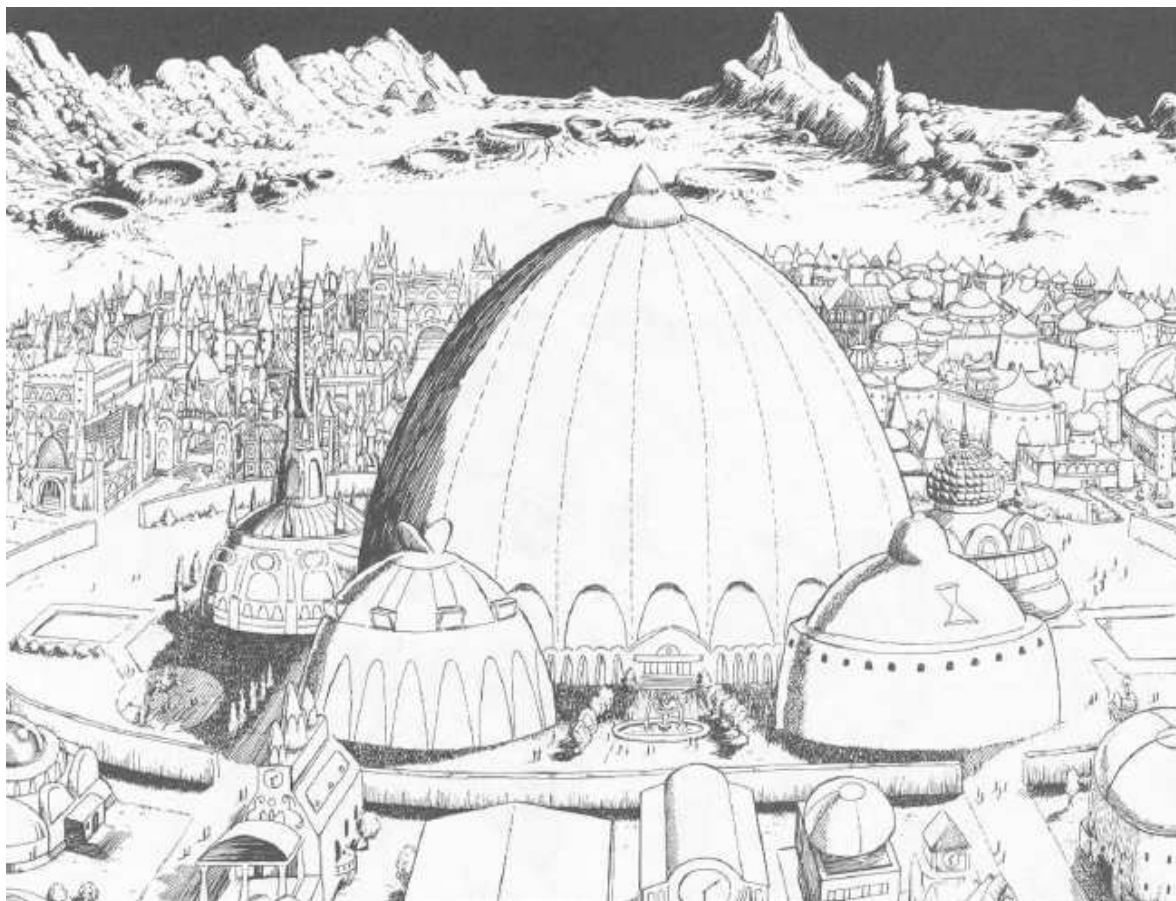
Il s'agit du continent le plus grand de Mystara. C'est celui qui est en bas de la carte. Il n'est pas décrit dans les ouvrages officiels et la plus grande partie du matériel que l'on peut trouver a été écrite par des fans sur le Web.

Continent du Skothar :

Il s'agit du continent en haut à droite sur la carte. Seule une petite partie de ce continent nommé l'Esterhold est décrit officiellement, car il fait partie de l'empire d'Alphatia. Il s'agit de la péninsule qui se trouve juste en face d'Alphatia et au-dessus de Bellissaria (Cf. la carte ci-dessus). Tout le reste n'est officiellement pas décrit.

La lune Matera :

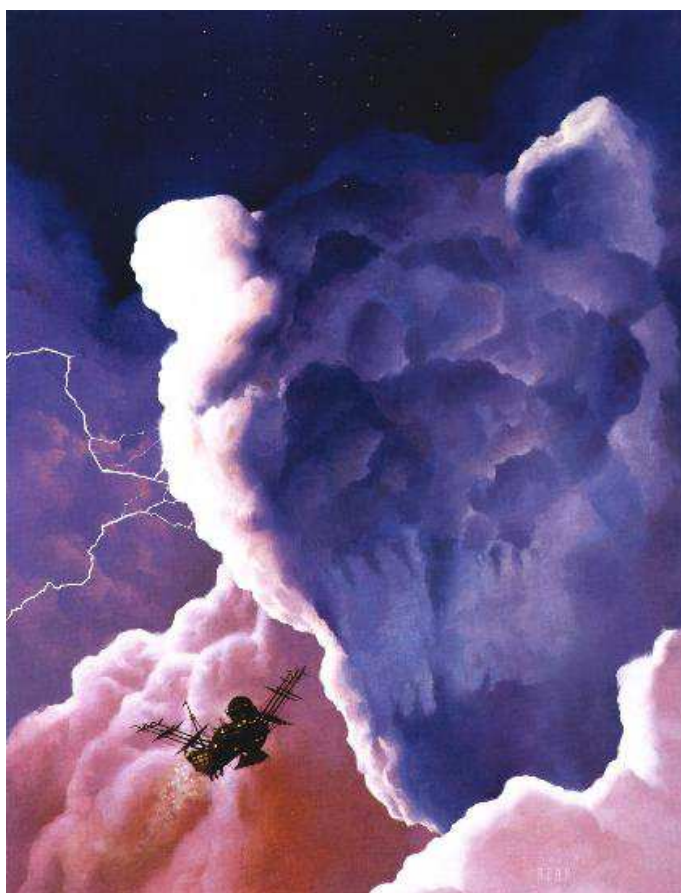
Il s'agit de la seule lune visible depuis le monde extérieur de Mystara. Elle ne comporte qu'une seule cité sur la face cachée, Pandius, qui est en fait la cité des dieux de Mystara, la cité où ils peuvent se retrouver. Aucun mortel n'habite sur Mystara et ne peut y survivre.



Le petit atlas de Mystara

La lune Patera :

Patera est la deuxième lune de Mystara mais elle est invisible depuis la surface extérieure du monde (et encore moins depuis le Hollow World...), pourtant elle est bien là. Cette lune comporte une atmosphère tout à fait normale et la vie s'y est donc développée ainsi que des civilisations. Les humains et les rakastas l'ont majoritairement colonisée. Néanmoins ces civilisations n'ont pas non plus été décrites dans les suppléments officiels. Il existe quelques contacts entre les habitants de Patera, nommée Myoshima par ses habitants et ceux de la surface de Mystara. Les voyages se font par magie ou par des bateaux, eux aussi magiques car pouvant voyager dans le vide séparant la planète de la lune.



Le Hollow World :

Il s'agit en fait de la partie interne de Mystara, à l'intérieur de la croûte terrestre. Car Mystara a cette particularité de ne pas avoir un centre terrestre « normal » mais la planète est en fait creuse avec un soleil à la place du noyau interne. C'est ainsi qu'à l'intérieur de la croûte terrestre existe un autre « monde », le Hollow World, créé par les dieux de Mystara pour y sauvegarder les anciennes civilisations disparues. On peut aller de la surface externe de Mystara au Hollow World soit en traversant toute la croûte terrestre (l'Outreterre) ce qui constitue un très long voyage, soit en passant par les pôles (nord ou sud), car à chacun possède un passage pour passer de l'un à l'autre.

Le petit atlas de Mystara

Dans le présent ouvrage j'ai choisi de me limiter aux parties plus décrites de Mystara et à celles que j'utilise le plus dans mes campagnes.

C'est ainsi que l'ouvrage sera découpé en 3 autres chapitres :

- Le chapitre 2 décrivant le « monde connu » donc les principaux pays décrits dans les suppléments officiels. Cela inclut les pays de l'Heldann au nord jusqu'à l'archipel de Tanegioth au sud, de Hule à l'ouest jusqu'aux royaumes du Nord et Thyatis à l'est.
- Le chapitre 3 décrivant les territoires des 2 grands empires que sont les empires de Thyatis et d'Alphatia. La métropole de l'empire de Thyatis est décrite avec le monde connu, mais ce chapitre décrira l'ensemble du reste de ces deux grands empires. Leurs territoires comportent des régions au nord est du continent Brun (le Norwold), la grande île d'Alphatia, une petite partie occidentale du continent du Skothar (l'Esterhold) et les îles entre les continents Brun et Skothar (Îles de l'Aube, Ochalea, les îles Perlées, le Qeodhar, Bellissaria et les îles Alatiennes).
- Le chapitre 4 décrivant les contrées du continent Brun au nord et à l'ouest du Monde connu avec un paragraphe pour chacun des deux autres continents

Je ne traiterai pas dans cet ouvrage des territoires sur la lune Patera (Myoshima), ainsi que de tout le Hollow World. Et il n'y a rien à dire sur la lune Matera, car elle n'abrite aucune civilisation et aucun mortel.

Les dates fournies seront données en fonction du calendrier thyatien, le calendrier le plus répandu sur Mystara. L'an 0 correspond à l'année du couronnement du premier empereur de Thyatis. Les dates seront donc données sous la forme 200 AVC (200 ans avant le couronnement de l'empereur) ou 300 APC (300 ans après le couronnement). Les campagnes jouées se situent habituellement entre 980 et 1010 APC.

Chapitre 2 – La protohistoire de Mystara :

L'histoire de la civilisation sur Mystara commence, comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, avec les elfes. Ces derniers sont la création de l'immortelle Ordana (Sehanine Archelune) qui les créa pour protéger ses précieuses forêts. Elle les dota de la parole et de pouvoirs magiques innés. Elle leur inculqua également sa philosophie qui fait que les elfes sont en communion avec la Nature, tout particulièrement la Forêt.

Les premiers Nains et Tinigens (appelés hins à présent) apparurent, très différents de ce qu'ils sont aujourd'hui. Les Nains de ce temps étaient cordiaux et enjoués et les Tinigens, des gens simples qui n'aimaient pas les problèmes.

Puis vint l'Humain, fruit d'une évolution fort probablement guidée par plusieurs immortels. Il était en moyenne, moins bien solide que les Nains, moins intelligent que les Elfes et moins adroit que les Tinigens. Mais considéré dans son ensemble, il surpassait ces races par sa vivacité, probablement due à sa courte existence, par sa capacité de reproduction, de loin supérieure à toutes, et par sa facilité d'adaptation à la plupart des conditions climatiques et géographiques. Ces facteurs firent de lui un colonisateur par excellence et bientôt il peupla des continents entiers. Mais l'Humain était également différent sur un autre point décisif. Son caractère agressif ne le prédisposait pas à la vie de clan où tous s'entraident pour la survie du clan, il incitait plutôt le fort à contrôler le faible et ainsi à créer des royaumes et des empires.

Le plus grand de tous les empires de ce temps fut celui de Thonia, sur le continent qui de nos jours se nomme Skothar. Par trois fois, les Thoniens rassemblèrent une multitude de royaumes, duchés, comtés et baronnies. Et deux fois déjà le puissant Empire s'était lentement affaibli et fractionné.

C'est lors du troisième Empire qu'arriva l'événement qui devait changer la face de Mystara à tout jamais. A cette époque, pour la troisième et dernière fois l'empire de Thonia était en déclin. Mais si grand était-il qu'il fallut un millénaire d'empereurs parfumés et incompetents pour que l'on commence à voir arriver la fin du troisième Empire.

Dans l'Espace, près de Mystara, une anomalie dimensionnelle est apparue. De cette anomalie sortit un vaisseau spatial provenant d'une autre dimension. Ce dernier, dans sa dimension, avait été envoyé sur une mission d'exploration d'une partie encore inconnue de l'espace. Lors de son exploration il fut pris dans un violent vortex qui le propulsa de sa dimension à la nôtre. Le système de propulsion du vaisseau ayant été gravement endommagé par le passage dans l'anomalie, il fut attiré par la gravité de Mystara et s'y écrasa, dans le nord de l'empire de Thonia. La majorité de ses occupants survécurent et le capitaine envoya un signal de détresse et tous attendirent les secours. Mais ayant changé de dimension, leur signal ne pouvait atteindre aucun de leurs compatriotes. En attendant l'arrivée tardive des secours, l'équipage du vaisseau activa les défenses automatiques du vaisseau et se plongea en hibernation. Les membres de l'équipage se faisant réveiller les un

après les autres pour accomplir diverses routines de maintenance. Bien des années plus tard, peut-être même des siècles, le vaisseau fut découvert par des aventuriers provenant de la baronnie de Blackmoor, une petite seigneurie faisant partie du maintenant décadent empire de Thonia. Ces derniers apprirent à entrer dans le vaisseau et y volèrent de nombreuses merveilles technologiques. Le dirigeant de cette petite baronnie, le Baron Uther Blackmoor, surnommé Uther le Noir par ses ennemis, promouvait déjà l'apprentissage et la recherche de la science technologique tout comme l'empire l'avait fait avant sa déchéance. Inutile de dire que la découverte de ce vaisseau spatial et de sa technologie permit à la baronnie de progresser technologiquement à pas de géant.

Grâce à leurs connaissances technologiques et magiques, les gens de Blackmoor créèrent des objets et des constructions techno-magiques qui leur permirent dans un premier temps de devenir indépendants du toujours puissant empire de Thonia. Mais avec le temps, ils devinrent si puissants qu'ils purent à eux seuls, le renverser. Désormais le plus puissant empire qui gouvernait la surface de Mystara se nommait Blackmoor. Les savants de Blackmoor inventèrent des machines capables de calmer les mers et même de construire des montagnes. Ils créèrent des cités de métal avec des tours immenses, défiant les immortels. Ils firent des machines leur permettant de voler plus vite que le son et plus haut que les aigles géants. Ils étendirent les frontières du nouvel Empire plus loin encore que ne le fit jamais Thonia. Repoussant sans peine toute opposition, même les Hommes-Bêtes durent reculer jusqu'au cercle polaire pour ne pas être exterminés.

Des diplomates établirent des relations avec les races pacifiques et ainsi les Elfes et les Nains devinrent les alliés de Blackmoor. On sait très peu de choses sur les Tinigens à cette époque, mais il semblerait qu'ils se soient tous rassemblés dans une région particulière, près d'une colonie elfique sur un continent au nord. Les Nains et la majorité des Elfes adoptèrent la vie Blackmoorienne et participèrent à son évolution. Les hommes de Blackmoor apprirent à voyager parmi les étoiles pour y coloniser de nouvelles planètes et s'allier avec des êtres habitant les confins de l'espace.

Cette folie dura jusqu'au jour où un accident survint. Quelle fut l'origine de cet accident? Il semblerait que personne ne le sache mais ce n'est pas grave, car Blackmoor fut détruit à jamais et il ne resta plus personne pour apprendre de cette erreur. De toutes les colonies qui furent créées et de ces races extra-terrestres, aucune nouvelle.

Sur Mystara, le cataclysme provoqué par cet accident désaxa la planète, changeant son axe de rotation. Les ruines de la capitale se retrouvant dans le cercle polaire arctique. Les mers se soulevèrent et envahirent les continents, une immense pluie de météores tombant du ciel sur l'ensemble de la planète. Des nuages mortels parcoururent la surface du globe tuant lentement ceux qu'ils rencontrèrent. Lorsque le calme revint, il ne restait de Blackmoor qu'un souvenir, une malédiction pour tous les survivants du cataclysme.

Parmi les survivants, il y eut les elfes qui avaient choisi d'écouter l'appel de la Nature qui étaient restés fidèles à la tradition elfique. Mais à cause du changement dans l'axe de

Le petit atlas de Mystara

rotation de Mystara, ils durent tous partir à la recherche d'une nouvelle place où vivre car Evergrun était désormais un lieu froid et stérile. C'est ainsi qu'ils allèrent vers le nord, changeant même de continent et se retrouvant sur la côte ouest de Brun. Les Elfes vivent très longtemps, le souvenir de Blackmoor est beaucoup plus présent chez cette race que chez toutes les autres.

Les Nains furent presque tous anéantis dans le cataclysme. La poignée de survivants furent rassemblés par un immortel du nom de Kagyar l'Artisan. Ce dernier modifia les nains de façon à ce que si jamais un autre cataclysme était déclenché, au moins une race aurait plus de chance de survivre. Il augmenta leur résistance à la radioactivité, ce qui par le fait même, augmenta leur résistance face à la magie. Il leur donna le goût de vivre sous terre, en sûreté et de créer des œuvres dans des matériaux durables tels que les métaux et la pierre. Son but était que si jamais les mortels provoquaient un second cataclysme, au moins une race artistique survivrait.

Les tinigens, durent également partir pour pouvoir survivre. Ils empruntèrent sensiblement la même route que les Elfes, qui avaient fui bien des années avant eux. Mais les tinigens vivent beaucoup moins longtemps que les elfes et le chemin qu'ils empruntèrent fut long, plusieurs d'entre eux y laissèrent leur vie. De ce fait, cette longue migration enleva beaucoup de savoirs et de connaissances au peuple Hin, comme ils se nomment entre eux. Mais toujours est-il qu'après avoir réussi à traverser jusqu'au continent nord, ils se dirigèrent vers l'est alors que les elfes, avant eux, se s'étaient dirigés vers l'ouest. Ils arrivèrent, dans de petits bateaux en forme de coquille de noix et posèrent pied à terre sur une terre fertile et enchantée composée de douces collines arrondissant le paysage et couverte de forêts de feuillus. Ils nommèrent cette terre d'asile Faerdinel.

Parmi les autres races, il y eut les Humanoïdes qui au début de l'ascension de la civilisation, furent une force dominante dans plusieurs régions. Du temps de Blackmoor et d'avant, les descendants des Humanoïdes, les Hommes-Bêtes, étaient le résultat de la réincarnation des âmes mauvaises dans des corps difformes et disproportionnés. Ainsi, le rejeton de deux nabots verts couverts de verrues pouvait devenir une brute de dix pieds de haut. Mais pour des raisons mystérieuses, après le cataclysme, les immortels qui pratiquaient cette réincarnation arrêtaient. A ce moment, la progéniture des d'Hommes-Bêtes commença à ressembler à ses parents. La race humanoïde arrêta de se diversifier et des espèces se formèrent. Repoussés par la grandeur de l'empire de Blackmoor, les Humanoïdes étaient principalement regroupés dans la région septentrionale du continent de Brun après le cataclysme. Mais bientôt ils marchèrent vers le sud, vers un climat plus vivable. Leur progression fut semblable à une immense invasion, prenant et conquérant ce qui en valait la peine et détruisant le reste.

Les races humaines qui survécurent au cataclysme furent celles qui étaient restées les plus primitives et celles qui vivaient loin du cœur de l'empire de Blackmoor. Seules ces dernières survécurent, et Blackmoor ne signifia plus pour eux qu'un mot maudit qu'il valait mieux ne pas prononcer. Mais les humains étant ce qu'ils sont, leur nombre crût rapidement et on les



Le petit atlas de Mystara

retrouva bientôt de nouveau sur la majeure partie de la surface de Mystara. Mais cette fois ci, Mystara n'appartenait pas à eux seulement. Pas d'empire suprême n'ayant rien à craindre de rien ni personne mais plutôt plusieurs civilisations en compétition avec tous pour les meilleures ressources.

Tout cela jusqu'à l'avènement de l'empire Nithien. Depuis la chute de Blackmoor, ce fut le premier vrai grand empire à s'étendre à la surface de Mystara. Il prit naissance sur Brun, à l'embouchure d'un grand fleuve se jetant dans ce qui se nomme maintenant la mer du levant. Pour l'époque ils étendirent considérablement leur empire, utilisant une magie très spécialisée. Mais l'immortel Thanatos corrompit cet empire, convainquant son dirigeant, le Pharaon, de massacrer son peuple pour créer un empire de morts-vivants à jamais fidèles et infatigables. Plusieurs autres immortels se liguèrent pour empêcher ce sacrilège et l'empire nithien fut à jamais détruit. Mais là ne s'arrêtèrent pas les immortels, ils s'assurèrent en plus que personne à la surface de Mystara ne se souvienne des Nithiens, de leur culture et de leur histoire.

Puis, les Alphatiens arrivèrent sur Mystara. Ils vinrent d'un autre plan d'existence qu'ils avaient eux-mêmes détruit dans une guerre fratricide entre leurs deux plus grandes factions de magiciens. Les suivants de l'air et les suivants du feu. Ce furent les suivants de l'air qui remportèrent la victoire, mais cela ne leur donna que plus de temps pour se sauver avant la fin de leur monde. Ils ouvrirent nombre de vortex qui les menèrent sur Mystara, plus précisément sur un continent pratiquement inhabité, à l'est de Brun. Ils le nommèrent Alphatia.

Et avec l'avènement des Alphatiens, nous pouvons dire que nous débouchons sur l'ère des Gazetteers

Chapitre 3 – Le Monde Connu :

Ce premier chapitre géographique va donc décrire l'ensemble des pays du « monde connu » version large car j'y adjoints les bordures, à savoir l'Heldann, le Sind et le Wendar (décrit dans le scénario « X5 – Temple of Death »), mais je retire Tanegioth (les îles trop loin au sud) qui sera traité dans le chapitre 5.

Ci-dessous un plan du monde connu avec ses différentes nations :



Le petit atlas de Mystara

Pour chacun des pays, sont fournies les informations suivantes :

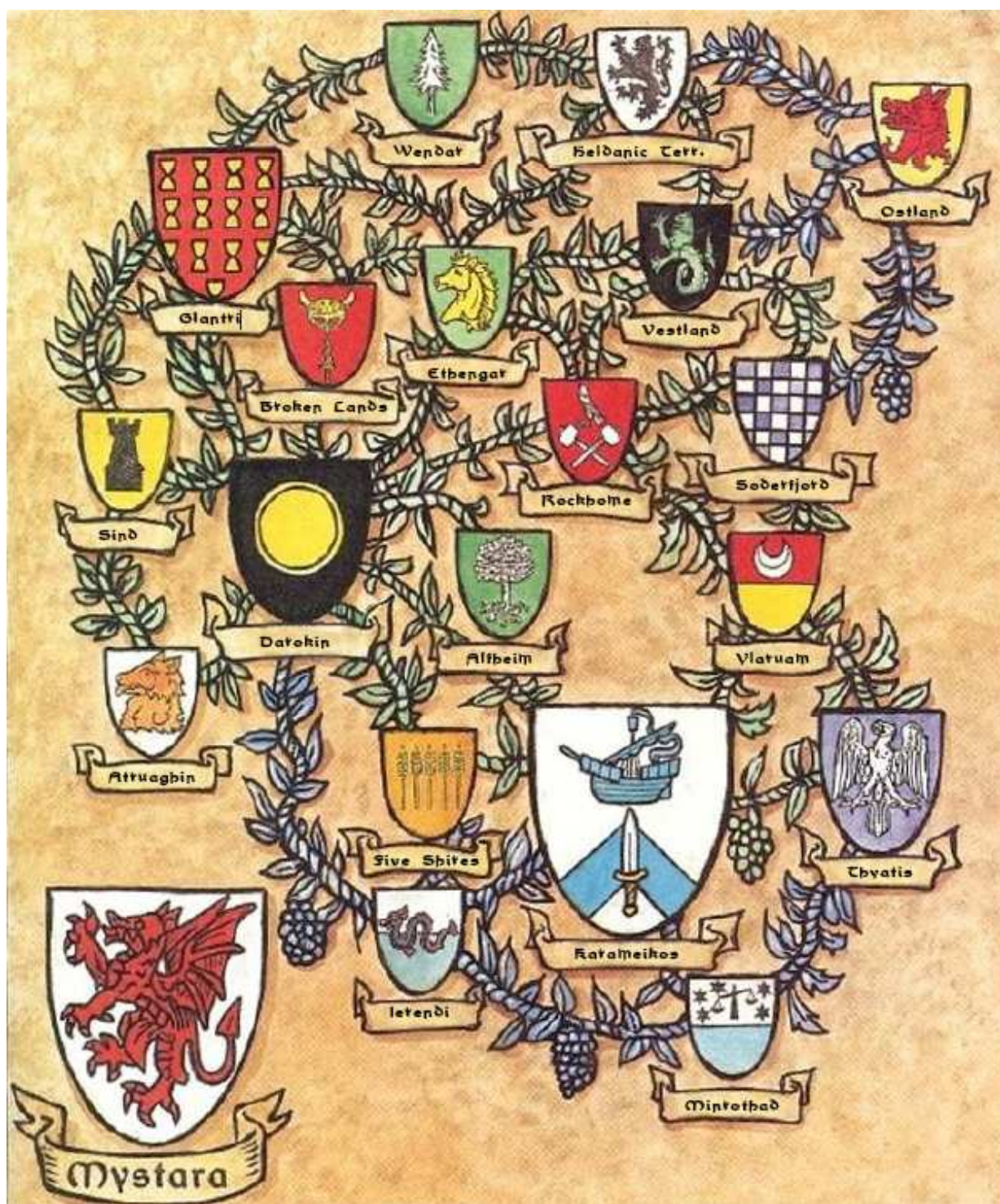
- Nom officiel : le nom officiel complet du pays
- Dirigeant : le nom et l'alignement du dirigeant du pays
- Gouvernement : le type de gouvernement du pays
- Inspiration : indique si cette contrée a été pensée par les auteurs en s'inspirant de quelque chose d'existant
- Capitale : le nom de la capitale du pays
- Villes principales : le nom des principales villes (voire villages) du pays
- Provinces : le nom des éventuels clans ou provinces, du pays
- Ressources : les principales ressources dont vit le pays
- Monnaie : le nom des monnaies du pays
- Population : les principales races vivant dans le pays, par ordre d'importance
- Langues : les principales langues parlées par la population, par ordre d'importance
- Alignements : les alignements les plus représentés dans le pays, dans l'ordre. En gras est noté si un alignement est très majoritaire
- Dieux adoptables : les dieux (ou religions) vénérés dans le pays et qui peuvent être adoptés par des PJ classiques
- Dieux non adoptables : les dieux (ou religions) vénérés dans le pays et qui ne peuvent pas être adoptés par des PJ classiques
- Alliés : les pays alliés (en gras les principaux alliés)
- Ennemis : les pays ennemis. Peuvent être aussi nommés les pays avec lesquels règne une forte inimitié mais sans conflit ouvert ou larvé (en gras les principaux ennemis)

Une deuxième carte plus centrée sur les pays les plus marquants du « monde connu » :



Le petit atlas de Mystara

Et une dernière carte du « Monde Connu » mais plus centrée sur les principaux pays avec les blasons. Celle-ci va nous servir de fil directeur pour les nations présentées dans ce chapitre :



Alfheim

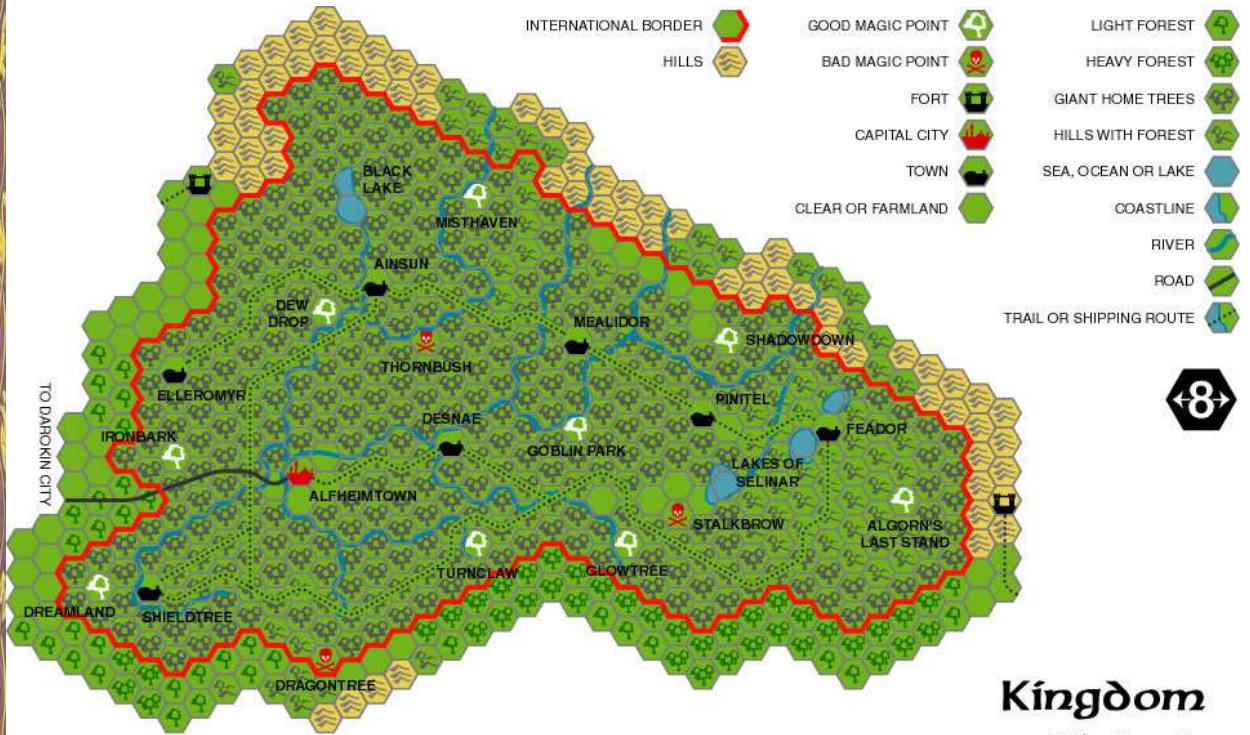
Nom officiel	Royaume d'Alfheim
Dirigeant	Doriath Erendyl, roi de l'Alfheim (CB)
Gouvernement	Royauté elfique
Inspiration	Médiéval fantastique - elfique
Capitale	Cité d'Alfheim
Villes principales	Cité d'Alfheim (15.000), Ainsun, Elleromyr, Arbre-bouclier, Desnae, Mealidor, Pinitel, Feador
Provinces	Clan Erendyl, Clan Grunalf, Clan de la Flèche rouge, Clan des longs marcheurs, Clan Chossum, Clan Mealidil, Clan Feadil
Ressources	Armes elfiques, Fruits de la forêt, Animaux de la forêt, Fourrures, Objets d'art, Objets magiques, Chevaux (poneys elfiques)
Monnaie	Monnaie darokinienne : daro (Or), demi-daro (électrum), tendrid (argent), passim (cuivre)
Population	Principalement elfique (hauts elfes, elfes féériques, elfes des bois) (95% de la population), quelques hins, gnomes et humains (zones limitées), Créatures féériques
Langages	Elfique, Commun
Alignements	CB, CN, NB
Dieux adoptables	Aerdrië Faenrya, Chiron (Skerrit), Djaea (Rhéa), Eachthighern, Eilistraée, Faunus (Pan – Damh), Fenmarel Mestarine, Ilsundal (Corellon Larethian) , Labelas Enoreth, Lornasen (Hanali Celanil), Mealiden (Solonor Thelandira) , Nathair Sgiathach, Obéron, Ordana (Sehanine Archelune) , Rillifane Rallathil, Sqeulaiche, Xochiquetzal
Dieux non adoptables	Verenestra
Alliés	Darokin, Les 5 comtés
Ennemis	Rockologis (plus « forte inimité » qu'ennemi), Terres brisées

Tour d'horizon :

L'Alfheim est le principal pays des elfes du « monde connu » et l'une des plus puissantes nations elfiques de tout Mystara, voire peut être la plus puissante. Il s'agit donc de la nation elfique par excellence, vivant dans l'immense et majestueuse forêt de Canolbarth.

Il n'est donc pas étonnant qu'on n'y trouve quasiment que des elfes sous les frondaisons des arbres immémoriaux de cette forêt. D'ailleurs les représentants hins, gnomes ou humains qui vivent en Alfheim sont limités à certaines zones bien définies, principalement dans la capitale, la cité d'Alfheim. Et bien téméraires sont ceux qui quittent ces zones, car ils sont en danger de mort. Il est à noter que la forêt abrite aussi d'autres habitants, en particulier une population féérique. Mais les maîtres du territoire restent les elfes.

Le petit atlas de Mystara



ARTWORK BY PAUL HOLROYD
ORIGINAL MATERIAL ©1989 TSR, Inc

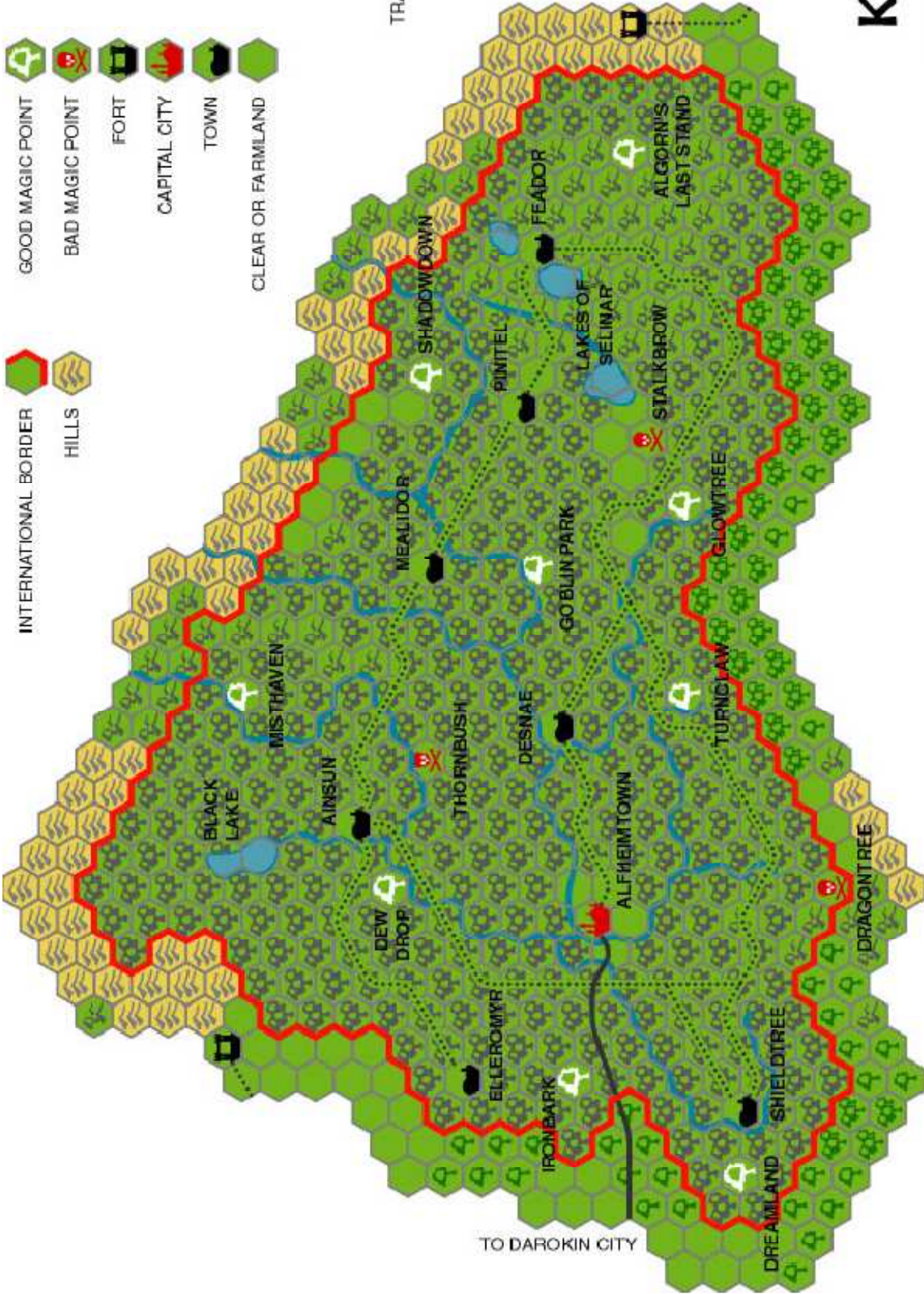
Kingdom of Alheim



- LIGHT FOREST
- HEAVY FOREST
- GIANT HOME TREES
- HILLS WITH FOREST
- SEA, OCEAN OR LAKE
- COASTLINE
- RIVER
- ROAD
- TRAIL OR SHIPPING ROUTE

- GOOD MAGIC POINT
- BAD MAGIC POINT
- FORT
- CAPITAL CITY
- TOWN
- CLEAR OR FARMLAND

- INTERNATIONAL BORDER
- HILLS



Kingdom of Alpheim

ARTWORK BY PAUL HOLROYD
ORIGINAL MATERIAL ©1989 TSR, Inc

Le petit atlas de Mystara

Les elfes de l'Alfheim vivent au sein de leurs familles et de leurs clans. 7 grands clans regroupent les elfes de l'Alfheim :

Le clan Chossum :

C'est le clan qui est le plus favorable aux contacts avec l'extérieur et au progrès, tant que les elfes peuvent y trouver un quelconque profit. Les elfes les plus conservateurs les surnomment les « nains de l'Alfheim ». Ils apprécient l'argent et le confort. Sans surprise c'est parmi eux qu'on trouve les principaux commerçants de l'Alfheim.

Le maître du clan s'appelle Lynnwyll et vit dans la capitale du clan, Desnae.

Le clan Erendyl :

Il s'agit du clan « royal » comme ils se surnomment. C'est de ce clan qu'est issu Doriath, l'actuel roi de l'Alfheim. Il y a 300 ans, une branche de ce clan a migré à Glantri et à présent, ils sont devenus aussi une faction importante à Glantri.

Ils tissent pas mal de contacts avec Glantri et Darokin. Ils tiennent nombre des postes au gouvernement de l'Alfheim et sont également les meilleurs artisans du pays. Ceux-ci sont dans leur cité d'Elleromyr.

Le chef du clan s'appelle Brendian et est assez en accord avec Lynnwyll du clan Chossum quand il s'agit de commerce.

Le clan Feadiel :

C'est le clan à avoir rejoint le plus récemment l'Alfheim. Ils sont arrivés par l'Arc-en-ciel magique quand ils ont fui la conquête par Moorkroft du Royaume Sylvain.

Ce sont peut être les elfes les plus paranoïaques. Les Feadiels ne supportent pas les nains, suite à de vieilles rancunes. Le clan compte de nombreux aventuriers dont la plupart retournent au pays après quelques décennies d'aventures, s'ils ont y survécu. Ils sont assez fiers et ne demandent jamais d'aide, ce qui vaut aussi bien au niveau individuel, qu'au niveau du clan dans son ensemble. Ils ne demandent donc pas d'aide aux autres clans.

Le maître du clan, Dyradyl Feadiel, milite sans cesse pour restreindre l'accès à l'Alfheim aux humains, souhaite renforcer le culte d'Ilkundal / Corellon Larethian et pense que Lynnwyll et Brendian sont de dangereux aventuriers.

Le clan Grunalf :

Ce clan vit à Ainsun, dans les parties les plus denses de la forêt, entre la rivière des monstres et la rivière du lac noir. Ils ont produit un clan d'avidés chasseurs de monstres, de forestiers avertis et de jardiniers. Ils sont devenus experts dans le maintien de la forêt de Canolbarth et l'entretiennent. Ce sont donc aussi les meilleurs chasseurs de tout l'Alfheim. Ce sont aussi les bateliers de l'Alfheim, naviguant sur ses différents cours d'eau.

Le petit atlas de Mystara

Ils chassent les monstres, surveillent d'éventuelles présences des elfes sombres et sont particulièrement vigilants envers ce qui traîne du côté des Terres brisées. Nombre de gardiens de l'Arbre proviennent de ce clan.

Le maître du clan est Durifern, qui est souvent absent des séances du Conseil. Quand il est présent, il reste souvent silencieux et vote de manière souvent inattendue. Il reste tout de même en bons termes avec les autres membres du Conseil.

Le clan des longs marcheurs :

C'est le clan le plus isolationniste. Ils ont très peu de contacts avec le monde extérieur. Leur territoire comprend un site perverti et trois des sites d'énergie magique positive. Cela fait de leur territoire un endroit idéal pour l'étude de la magie. Nombre d'elfes mages de tout le territoire viennent chez eux, pour étudier dans la capitale, Pinitel, avec le maître de leur école de magie.

Les longs marcheurs, sont réputés pour leur amour des beaux atours, préférant les vêtements anciens avec cuir et fourrure. Ils sont extrêmement méfiants envers toute présence non elfique sur leur territoire.

Leur maître de clan, surnommé le Chasseur de bêtes, est le plus jeune des chefs de clan. Il a un total dédain pour tout contact avec l'extérieur. Il considère Brendian comme un bureaucrate et Lynnwyll comme un matérialiste fou. De même il dédaigne quelque peu Dyradyl et Mealidan pour leur désintérêt de la chasse et ne s'entend au Conseil vraiment finalement qu'avec Durifern.

Le clan Mealidil :

Ce clan dit être le vrai clan fondateur de l'Alfheim, car son fondateur, Mealiden Flèche Rouge, est aussi le fondateur de l'Alfheim, avant qu'il ne devienne immortel et fusionne avec Solonor Thelandira. C'est donc sans surprise que cette divinité est particulièrement vénérée au sein de clan. Ils se positionnent souvent en tant qu'arbitres culturels pour définir ce qu'est la « vraie » culture elfique. Ils gardent nombre de bibliothèques, gorgées d'ouvrages anciens et d'une valeur inestimable. La plus grande bibliothèque est dans la capitale du clan, Mealidor. Ce sont les plus conservateurs, leurs leaders portant encore des vêtements qui ont 1.800 ans et qui sont réparés magiquement. Ils ont de nombreux sages dans leurs rangs.

Mealidan, le maître de clan, a des réactions extrêmement conservatrices lors des séances du Conseil mais n'est pas aussi isolationniste que le Chasseur de bêtes, maître du clan Grunalf.

Le clan de la Flèche rouge :

Ce clan est celui des guerriers. Quand les Grunalfs produisent les éclaireurs et les pisteurs, la Flèche rouge les pourvoit en troupes de choc. Ils sont les principaux responsables de

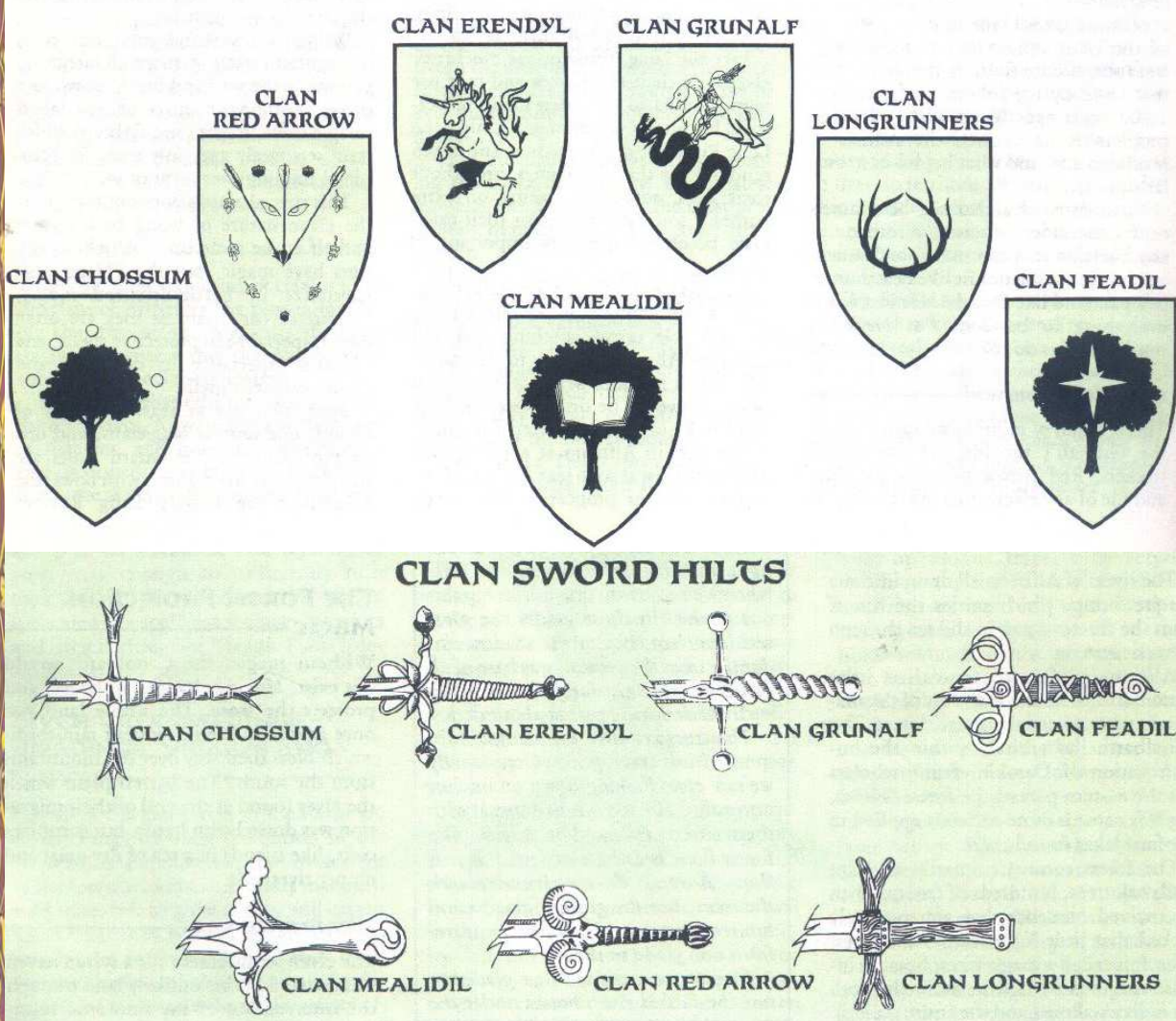
Le petit atlas de Mystara

l'échec des six invasions majeures et gardent leur position de défenseurs de l'Alfheim avec sérieux. De ce fait, les leaders du clan hésitent en permanence entre isolationnisme et contact. Car d'un côté, la fermeture stricte des frontières permet un meilleur contrôle du territoire et de sa sécurité, mais d'un autre côté les contacts permettent les alliances et la connaissance de ce qui se passe autour ce qui peut permettre d'anticiper des attaques. On trouve parmi eux les troupes les plus disciplinées, les archers d'élite.

Ce clan faisait autrefois partie du clan Mealidil, mais durant la longue marche de Mealiden pour trouver une nouvelle terre, les Flèches rouges constituèrent sa garde d'honneur, le protégeant durant le voyage. C'est ainsi que pour les récompenser, il en fit un clan à part. Une fois arrivées en Alfheim, les Flèches rouges s'établirent tout à fait à l'ouest du pays, près de ce qui allait devenir la principale partie de Darokin. Ils vivent ainsi autour de leur capitale, Arbre-bouclier.

Leur maître de clan est Epée-rouge, le parleur vrai. Il sert de conseiller militaire au Conseil. Il déteste qu'il y ait trop de visiteurs en Alfheim et tend à les limiter aux quartiers réservés de la cité d'Alfheim. Ses interventions sur tout autres points que militaires, sont souvent désastreuses.

Il existe aussi d'autres clans mineurs (une dizaine). Leurs maîtres de clan sont au Conseil, mais rarement consultés. Ce sont assez souvent les plus isolationnistes des elfes.



Le petit atlas de Mystara

L'Alfheim est gouverné par un Conseil des clans, où tous sont représentés. Ce sont eux en fait qui ont véritablement le pouvoir en Alfheim. Même si le roi est le leader du pays, il ne dispose que d'un vote au Conseil, mais il n'a à gérer que les affaires de l'Alfheim dans son ensemble, tandis que les chefs de clan ont d'abord à gérer les problèmes de leurs clans respectifs. Il n'est pas rare qu'il prenne des libertés par rapport au Conseil. Le roi Doriath est souvent assez peu isolationniste.

L'Alfheim est un terrain extrêmement plat. Les elfes ont modifié par magie le climat du pays, produisant de grandes quantités de pluie, qui additionnées avec leur magie druidique, ont permis de forger la forêt de Canolbarth telle qu'elle est aujourd'hui, mystérieuse, dense et puissante. Nombre d'arbres sont géants en Alfheim et la magie est partout présente. C'est aussi elle qui maintient la forêt vivante.

Nombre de villes et villages elfiques se sont créés dans la forêt, dont les plus grandes villes constituent les capitales des clans. Mais la plus grande ville, reste la capitale, la cité d'Alfheim, ville non dévolue à un clan en particulier, et seule ville où les étrangers peuvent assez aisément venir, dans des quartiers dédiés. Aller partout ailleurs en Alfheim est très dangereux pour des étrangers non accompagnés. Les habitations peuvent être au sol ou dans les arbres.



Le petit atlas de Mystara

Les villes et villages comprennent entre 500 et 3.000 habitants sauf la capitale qui en comprend 15.000. Mais de nombreux elfes vivent en dehors des principales agglomérations.

La puissante magie qui imprègne l'Alfheim a créé des effets magiques étranges. Certains ne durent que dix ou vingt ans et ne sont pas montrés sur la carte. D'autres durent depuis longtemps. Il y a des lieux de magie forte (l'Arbre-lueur, l'Ombre-sol, La Brume-paradis, la rosée, la Griffes tournée, Les terres du rêve, L'Ecorce d'acier, Le parc goblin, Le dernier combat d'Algorn) qui présentent des effets variés et différents. Mais il y a aussi des lieux de magie faible (le Buisson d'épines, L'Arbre-dragon, Le sommet hanté).

Les elfes ont créé des artefacts, les Arbres de vie, qui sont un peu partout en Alfheim. Chaque arbre possède de grands pouvoirs et est gardé par des gardiens de l'Arbre, spécialisés dans cette tâche. Ces arbres sont le cœur de l'Alfheim et indispensables à sa survie. Ils ont été créés initialement par Ilsundal (Corellon Larethian) lors de sa vie mortelle.

La population se répartit dans les différentes couches sociales suivantes :

- Royauté & Aventuriers : ce sont les classes les plus puissantes au sein de la société car le roi est lui-même un ancien aventurier. Les aventuriers (tout au moins ceux suffisamment méritants) sont les héros de l'Alfheim
- Les maîtres de clan : ce sont eux qui détiennent le vrai pouvoir en Alfheim
- Les gardiens de l'Arbre : ils sont les gardiens des Arbres de vie et ont donc une place prépondérante au sein de la société
- Les collecteurs : ce sont les forestiers et les chasseurs. Ils gardent le contact avec la Forêt et entendent son pouls en permanence
- Les artisans : nobles métiers que les elfes apprécient
- Les citadins et villageois

Il est à noter que même s'ils n'y croient pas trop pour la plupart, les elfes redoutent la présence des elfes sombres et leur possible résurgence un jour. Peu de gens savent que la menace est réelle. Et encore moins connaissent la menace que pourraient représenter les drows d'Arachne Prime / Lolth ou des elfes Shattenalfens.

L'histoire :

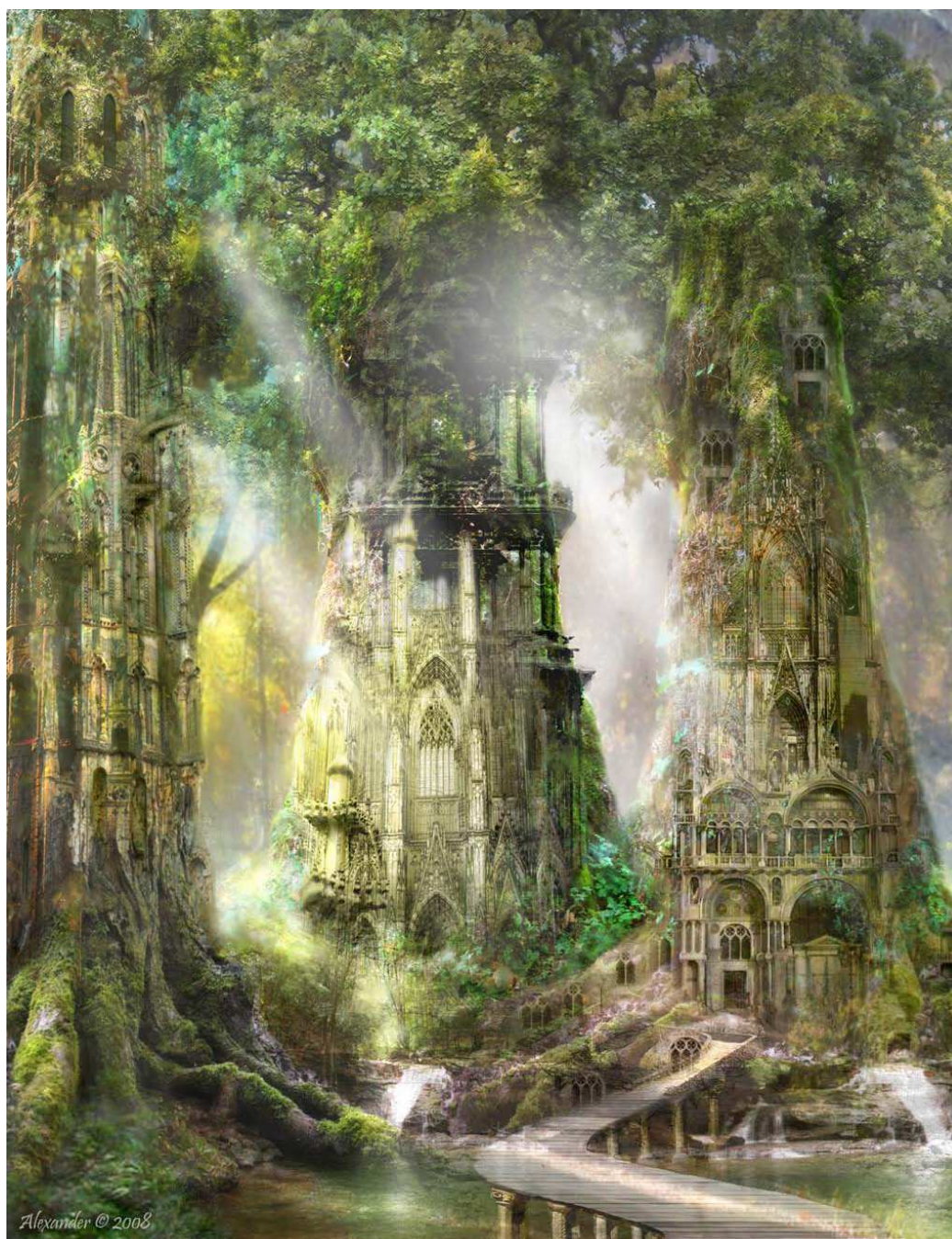
Alors que l'ancien empire de Blackmoor était encore jeune, les elfes étaient déjà anciens. Depuis plus de 5.000 ans ils avaient bâti leur civilisation. Ils cherchèrent à découvrir le monde et tombèrent ainsi sur l'empire de Blackmoor. Nombre d'elfes furent curieux et se tournèrent vers la technologie développée par Blackmoor, créant ainsi un schisme parmi les elfes. La destruction de Blackmoor dans son grand cataclysme, convainquit les elfes qu'il fallait retrouver une autre voie. Ilsundal amena les elfes sur de nouvelles terres, le Royaume

Le petit atlas de Mystara

sylvain, situé à l'extrême nord ouest du continent Brun. Il créa l'Arbre de vie, et devint immortel, fusionnant avec Corellon Larethian.

Plus tard le royaume sylvain devint surpeuplé et des elfes migrèrent, menés par Mealiden Flèche rouge. Ses adeptes créèrent 9 nouveaux Arbres de vie, à partir de l'original et des milliers d'elfes prirent l'Arc-en-ciel magique pour trouver un nouveau royaume en 800 AVC. Ils passèrent par ce qui est maintenant Karamikos, laissant là une partie d'entre eux, qui devinrent les elfes callarii. Puis ils trouvèrent la forêt de Canolbarth où ils s'installèrent et qu'ils sculptèrent selon leurs souhaits. Mealiden devint le premier roi de l'Alfheim et devint à son tour un immortel, fusionnant avec Solonor Thelandira.

Les siècles passèrent, les terres alentours se peuplèrent d'humains profitant des terres fertiles (Darokin), de nombreuses invasions d'orques ou d'attaques de nains furent repoussées. L'avènement de Moorkroft sonna le glas du Royaume sylvain qui disparut. Quelques survivants arrivèrent en Alfheim et forment à présent le clan Feadiel qui cherche à restaurer son royaume.



Atruaghin

Nom officiel	Les clans de l'Atruaghin
Dirigeant	Chaque clan a son leader
Gouvernement	Variable selon les clans, pas de gouvernement centralisé
Inspiration	Aztèque (clan du tigre), Amérindien (autres clans)
Capitale	Pas de capitale
Villes principales	Aucune grande ville
Provinces	Clan du Tigre, Clan de l'élan, Clan du cheval, Clan de l'Ours, Clan de la tortue
Ressources	Autosuffisance, très peu d'exportations (tabac, chevaux, thé)
Monnaie	Aucune monnaie
Population	Principalement humaine
Langages	Langage de l'ours (clan de l'ours mais connu des autres clans), Quechua (clan du tigre), Langage des signes (clan du Cheval), Langage de la tortue (clan de la tortue), Langage de l'élan (clan de l'élan), Commun (pour quelques membres des clans de l'Ours et de la Tortue)
Alignements	CB, CN, NB, NA sauf clan du Tigre (CM, NM, CN)
Dieux adoptables	Ahmanni, Atruaghin (Quetzalcoatl) , Centeotl, Chalchihuitlicue, Coatlicue, Hattani, Huehuateotl, Mahmatti, Mictanchihuatl, Mictantecuhtli, Ninsun (Metzli), Tahkati, Tlaloc Tlazolteotl, Tonatiuh, Utnapishtim (Ixtililton), Xipe-Totec, Xochipilli, Xochiquetzal
Dieux non adoptables	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Danel le tigré (Huitzilopochtli)
Alliés	Aucun
Ennemis	Aucun

Tour d'horizon :

Les clans de l'Atruaghin sont constitués de divers groupes d'humains qui vivent dans la partie sud-occidentale du Monde connu. Ils habitent un haut plateau qui a été élevé par des moyens magiques divins, en l'occurrence par le dieu Atruaghin / Quetzalcoatl. Certains clans vivent au pied du plateau, entre celui-ci et la mer de la Terreur.

Chaque clan possède des caractéristiques très variées, voire antagonistes. Tous se réclament de l'héritage de leur ancien leader Atruaghin, qui a fusionné avec le dieu Quetzalcoatl. Tous, sauf un clan, le clan du Tigre, qui suit les enseignements du dieu ennemi d'Atruaghin / Quetzalcoatl, à savoir Atzanteotl / Tezcatlipoca aidé de Danel / Huitzilopochtli.

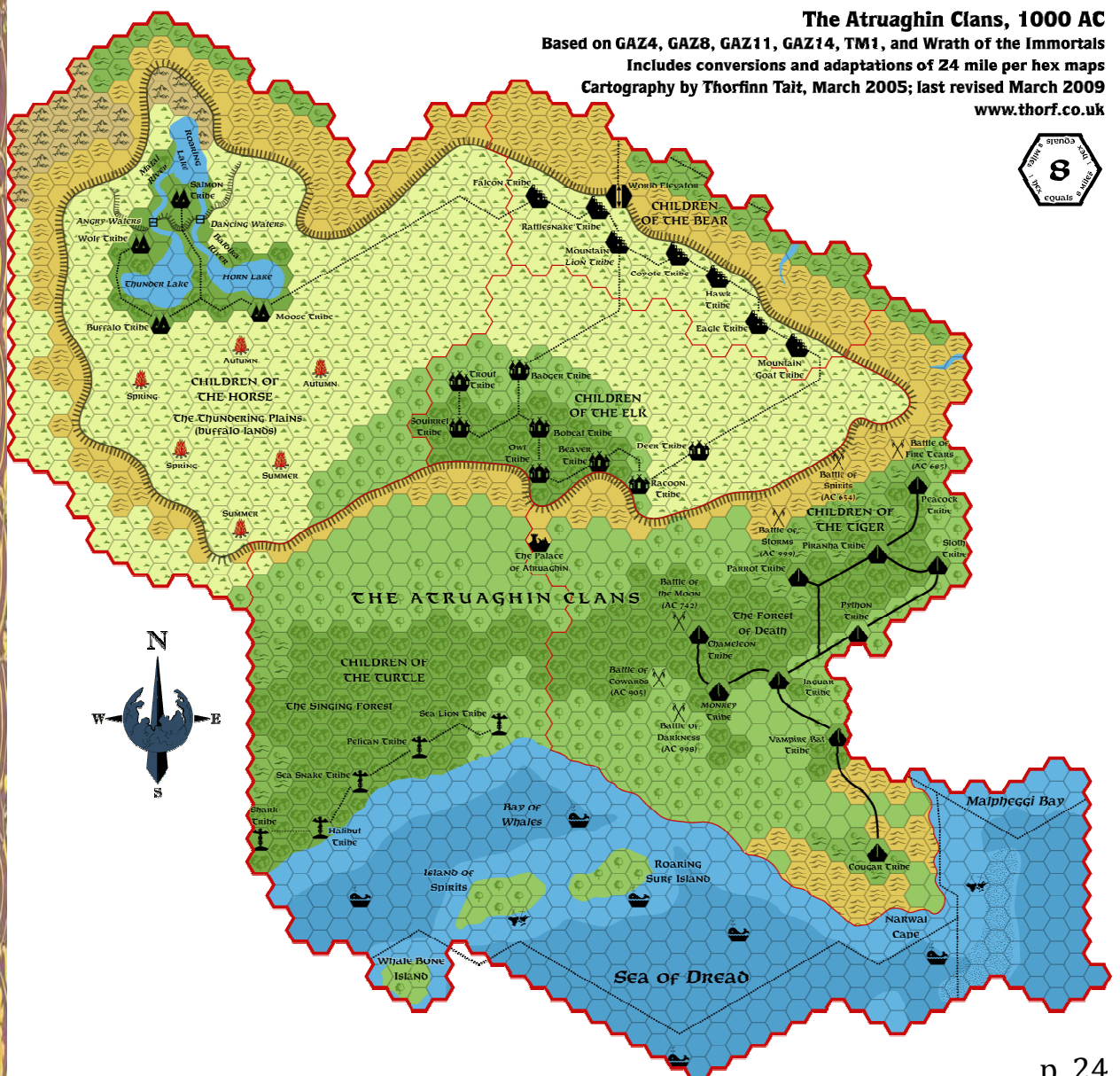
Du fait de leur situation géographique, de leurs habitudes de vie et de leur peu d'envie de commercer, les clans de l'Atruaghin sont très isolés du reste du monde, ce qui leur va plutôt

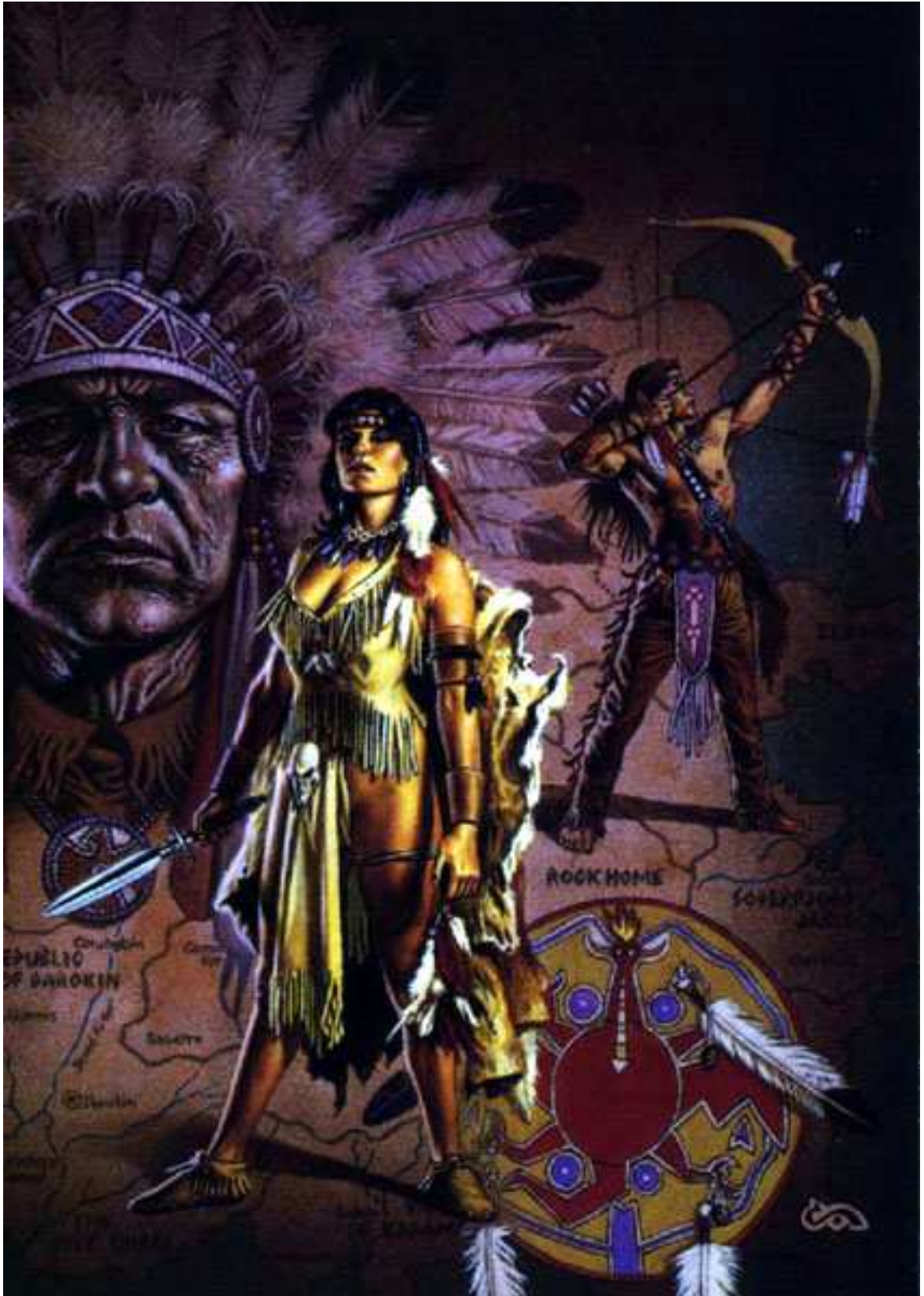
Le petit atlas de Mystara

bien. Ils peuvent ainsi se concentrer sur les aspects qui les intéressent le plus : la guerre et les sacrifices humains pour le clan du Tigre, le chamanisme et/ou la médecine naturelle et/ou la chasse et/ou la nature et/ou le mode de vie nomade pour les autres clans.

Chaque clan possède son animal totem et chaque individu a également à se choisir un animal totem, qui est censé guider sa vie spirituelle. Le clan du tigre est imprégné d'une très forte inspiration « aztèque », tandis que les autres clans sont plutôt inspirés des traditions amérindiennes. Néanmoins, l'ensemble vénère des dieux issus du panthéon aztèque et présents sur Mystara comme Atruaghin (Quetzalcoatl), Mictanchihuatl, Mictantecuhli, Ninsun (Metzli), Utnapishtim (Ixtililton), Xochiquetzal, Atzanteotl (Tezcatlipoca), Danel le tigré (Huitzilopochtli)... Les clans autres que le clan du Tigre, à savoir les clans de l'Élan, du Cheval, de l'Ours et de la Tortue en plus de vénérer ces dieux, vénèrent aussi des dieux issus de mortels mystaréens déifiés et donc de culture plus « amérindienne » (Ahmanni, Hattani, Mahmatti et Tahkati).

Ci-dessous est présentée la carte des Clans de l'Atruaghin et sur les pages suivantes, les clans seront brièvement décrits un par un.





Clan du cheval :

Le clan du Cheval est situé sur le plateau, sur sa partie occidentale. C'est une zone de vastes plaines accidentées, tandis que la partie nord est plus fertile et pourvue de trois lacs. Cette partie là est couverte de plaines à l'herbe grasse. Les membres de ce clan ont bâti leurs villages dans la partie nord la plus fertile. Ceux-ci sont en fait des tipis comme pour beaucoup d'autres clans. Ils vivent de cueillette, de pêche, d'élevage et d'un peu de culture. De façon saisonnière, ils s'organisent de grandes chasses au bison dans les plaines du sud qui font partie de leurs territoires. On ne s'étonnera pas que les membres de ce clan soient d'excellents cavaliers. Plus étonnant, malgré la présence de trois lacs et de deux grosses rivières sur leur territoire, ils n'ont pas développé de compétences de navigation. Ils savent tout juste fabriquer de petites pirogues faites de bois et de peaux de bison ou d'élan qui ne sont capables de supporter qu'un ou deux passagers.

La chasse est donc pour eux un art à part entière et ils sont de bons guerriers quand c'est nécessaire, et ils apprécient pour ce faire l'arc court, utilisé à cheval et la lance. Ils vénèrent principalement Atruaghin / Quetzalcoatl (connu sous le nom d'Atruaghin) et Tahkati. Chose beaucoup plus originale et étonnante, ils ne disposent d'aucun langage parlé et ne communiquent que par signes.

Clan de l'Élan :

Le clan de l'Élan est lui aussi situé sur le plateau, mais sur la partie sud de celui-ci. Cette partie est recouverte de forêts de pins, finissant par déboucher sur des prairies herbeuses au nord. Le climat y est pluvieux ce qui fait de ces terres un grand jardin que les membres de ce clan cultivent. Ils vivent donc principalement de culture et de cueillette. Ils cultivent également du tabac, qui sert aux cérémonies des chamans et à la vie de tous les jours. Ils aiment à s'installer près des cours d'eau ou des petits lacs. Ils construisent des maisons de bois et de peaux un peu plus permanentes que les tipis du clan du Cheval.

Les membres du clan de l'Élan ont très peu de contacts avec le monde extérieur. Uniquement avec les clans de la Tortue et de l'Ours, et parfois avec le clan du Tigre pour se faire la guerre. Ils suivent les immortels Atruaghin / Quetzalcoatl (toujours vénéré sous le nom d'Atruaghin) et Mahmatti. Pour les cérémonies ils portent des ceintures colorées dont certaines disposent de propriétés magiques spécifiques à leur couleur.

Clan de l'Ours :

Le clan de l'Ours est le dernier clan à vivre sur le plateau, sur sa partie nord-est. Même si les membres de l'Atruaghin ont très peu de contacts avec l'extérieur, la plupart de ces contacts l'ont été avec les membres de ce clan. Ils ont construit un immense « ascenseur » le long des falaises du plateau.

Le petit atlas de Mystara

Celui-ci permet même des échanges commerciaux avec la République de Darokin, le voisin du clan de l'Ours. C'est d'ailleurs Darokin qui l'a construit en échange d'une exclusivité sur les routes commerciales. Trois chariots peuvent être mis en place sur l'ascenseur.

Ce dernier a été fabriqué chez le clan de l'Ours, qui habite près de la falaise la plus verticale de tout le plateau.



La partie nord-est du plateau est sèche et plate, couverte de touffes de végétation qui s'accrochent à la vie. Le territoire est assez venteux et les membres de clan se sont habitués à cet environnement. Ce clan est gouverné par ses vieux réflexes d'auto-défense et ses villages sont entourés de palissades.

Dans leur vie de tous les jours, ils cherchent à suivre les enseignements de leurs deux dieux, Hattani griffe de pierre et surtout Atruaghin / Quetzalcoatl (vénéré sous le nom d'Atruaghin). Leur dévotion à leurs dieux est intense et rythme leur vie de tous les jours. De plus chaque année aux premiers jours du printemps, ils ont une grande cérémonie, la *cérémonie du serpent*, les chamans vont chercher des serpents venimeux et les ramènent au village où ils sont libérés. Suivent des chants et des danses, où les chamans se recouvrent des serpents, sans jamais être mordus.

Leur chef de clan est élu chaque année. Ils se sont aménagé des champs d'où ils tirent une grande part de leur subsistance, surtout du blé. Ce sont d'excellents artisans en poterie et tissage.

Clan du Tigre :

Ce clan vit au pied du plateau, au sud-est de celui-ci, près des marais de Malpoggi. Ce sont très nettement les plus violents des membres des clans de l'Atruaghin, dont ils refusent d'ailleurs le nom « Atruaghin », car ils ne suivent pas ses enseignements, mais ceux d'Atzanteotl / Tezcatlipoca et de Danel le tigré / Huitzilopochtli, deux dieux de la sphère d'Entropie.

Ils attaquent fréquemment les autres clans, en particulier les deux plus proches, le clan de l'Ours au nord et le clan de la Tortue à l'ouest. Ils sont les meilleurs aux armes et les plus tenaces au combat, mais cela ne suffit pas pour vaincre et annihiler les autres clans. Un équilibre précaire s'est formé. Ils apprécient de ramener des prisonniers de leurs combats contre les autres clans ou les villages frontaliers de Darokin. Une fois dans leurs cités, ils sont alors sacrifiés à leurs dieux, en leur arrachant le cœur de la poitrine. Ils comptent deux castes de guerriers d'élite, les guerriers jaguars et les guerriers aigles.



Ils vivent de culture (maïs, tomates, poivrons), d'un peu d'élevages (volailles principalement), de cueillette, de chasse... et parfois de leurs rapines.

Ils ont aussi des jeux, violents, dont le daraxi, un jeu avec une balle de pierre qu'il faut faire passer dans un anneau de pierre en hauteur. Il arrive que l'équipe perdante soit sacrifiée.

Clan de la Tortue :

Ce clan vit au pied du plateau et au bord de la mer de la Terreur, au sud et sud-ouest de l'Atruaghin. C'est une région tempérée, très pluvieuse. Tout cela rend la terre fertile et la région est couverte de forêts à la limite d'être de la jungle. Le climat y est agréable.

Le clan de la Tortue est peut être le clan le plus évolué culturellement parlant, même si le clan du Tigre est aussi assez évolué. Ils reçoivent assez régulièrement des visites d'ierendiens ou de minrothadiens. Ils vénèrent Atruaghin / Quetzalcoatl (aussi sous le nom d'Atruaghin) et Ahmanni, l'ancien amour d'Atruaghin quand ils étaient vivants.

Ses habitants sont surtout réputés pour leurs compétences en chasse à la baleine, ce qui inclut les nobles épaulards. Ils sont aussi d'excellents artisans en fabrication de canoës bien sûr, mais aussi de sculptures sur bois.



Histoire :

En 4.000 AVC la civilisation à la technologie avancée de Blackmoor prospère sur Mystara. Au même moment la civilisation Oltec naît. En 3.500 AVC un schisme se crée. Les azcans, se séparent des oltecs. Les azcans ont une culture similaire à celle des oltecs, mais intégrant plus de violence. En 3.000 AVC la catastrophe de la Grande pluie de feu déclenchée par les blackmooriens, est perçue par les oltecs et les azcans comme la preuve de la fin du 5° soleil. Une grande partie d'entre eux sont implantés au Hollow World. Sur Mystara, les azcans qui ont exterminé les oltecs restants, sont peu nombreux à survivre aux changements radicaux qui suivent le désastre (froid, désordre climatique, disparition de nombreuses ressources de nourriture,...). Ils se réfugient sur le territoire qui va devenir plus tard les clans de l'Atruaghin. En 1.410 AVC un mortel, Atruatzin atteint la surface de Mystara. C'est l'ancien roi des azcans du Hollow World qui a refusé de suivre la religion qui s'est répandue chez son peuple, celle d'Atzanteotl / Tezcatlipoca. Il se réfugie parmi les clans et se renomme Atruaghin. En 1.260 AVC Atruaghin entame un long voyage pour explorer le reste du monde. Pendant ce temps Wogar, chef des orques rouges envahit et asservit le peuple des clans de l'Atruaghin.

En 800 AVC Atruaghin revient dans les clans et au terme d'un difficile combat, il en chasse les orques. Cinq ans plus tard, Atruaghin devient un immortel fusionnant avec Quetzalcoatl. Il fait alors monter le plateau de l'Atruaghin pour protéger son peuple des futures invasions. Trois ans plus tard Atzanteotl / Tezcatlipoca commence à pervertir Danel le tigré afin qu'il se retourne contre Atruaghin / Quetzalcoatl. Danel le tigré deviendra un immortel, trompé par Atzanteotl / Tezcatlipoca et fusionne avec le dieu Huitzilopochtli. Le clan du Tigre est perverti avec leur chef et vénère à présent principalement ces deux divinités sanguinaires.

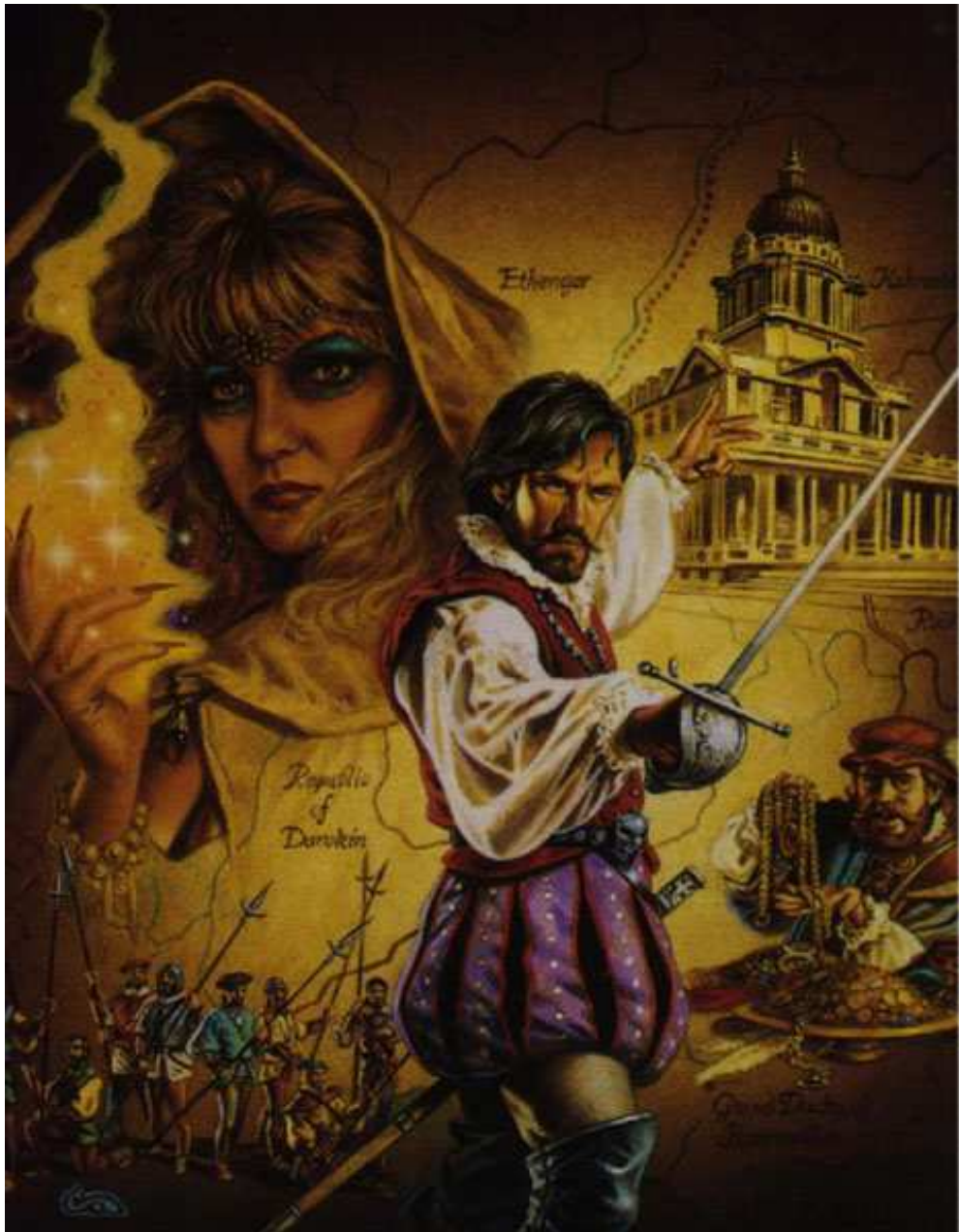
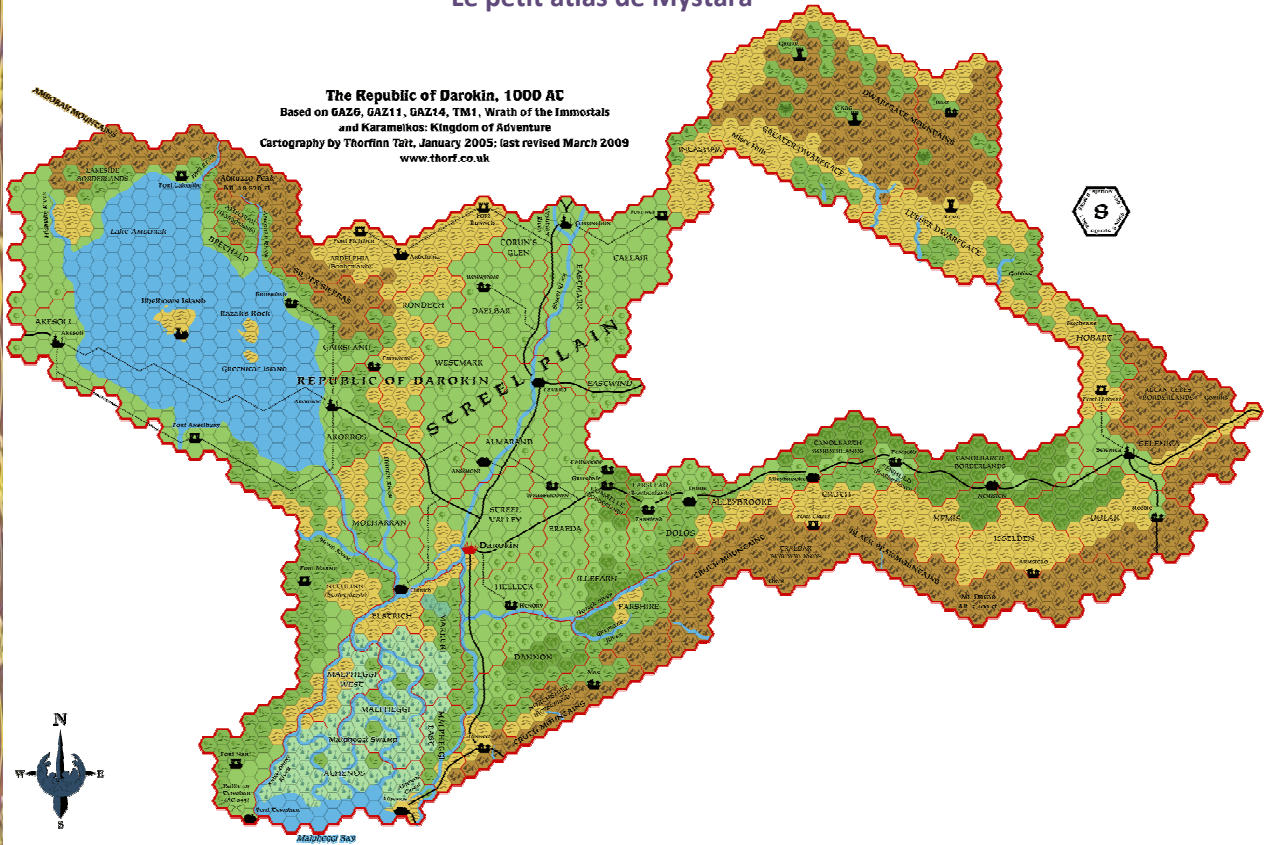
Darokin

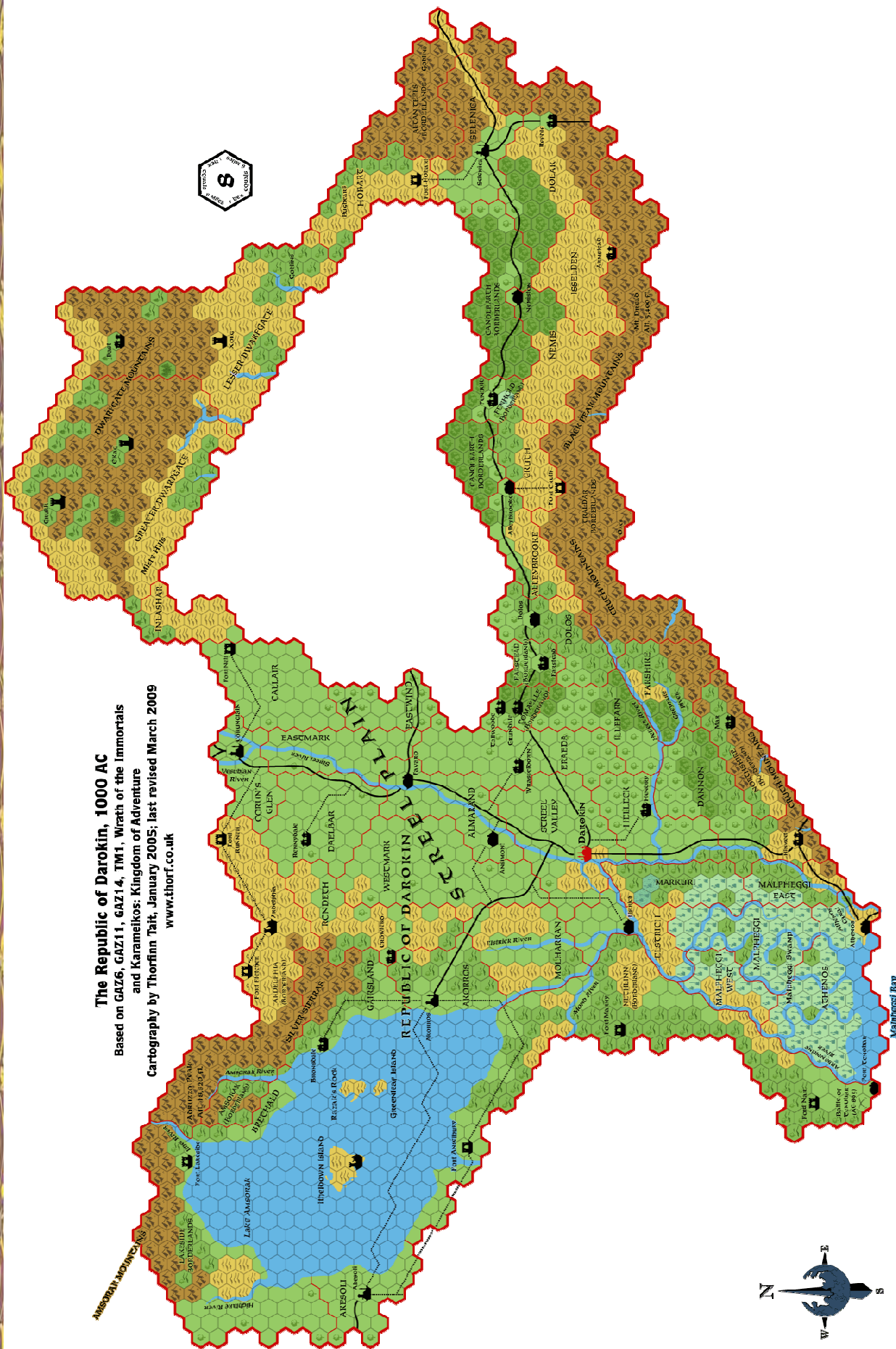
Nom officiel	République de Darokin
Dirigeant	Chancelier Corwyn Mauntea (NA)
Gouvernement	République ploutocratique
Inspiration	Renaissance italienne (sans poudre)
Capitale	Darokin
Villes principales	Darokin, Corunglaïn, Akorros, Akesoli, Selenica, Athenos
Provinces	Aucune
Ressources	Produits agricoles et industriels (porcelaines...), Gemmes, Monstres, Poissons, Epices, Poteries, Vêtements, Livres, Bois...
Monnaie	daro (Or), demi-daro (électrum), tendrid (argent), passim (cuivre)
Population	Principalement humaine, mais aussi elfes, nains, demi-orques
Langages	Commun (dialecte darokinien), Elfe, Nain, Orque, Halfelin
Alignements	LB – LN – LM – NA – NB - CB
Dieux adoptables	Al Kalim, Astérius (Hermod) , Balador, Benekander, Brindhorin (Arvoreen), Cernunnos, Chardastes (Diancecht), Cyrrollalée, Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brilletoge), Dumathoïn, Flandal Peaudacier, Garl Brilledor, Guidarezzo (Bragi), Hadès, Ilsundal (Corellon Larethian), Ixion, Ka (Shekinester), Kagyar (Moradin), Khoronus (Chronos), Koryis (Kuan-Ti), Kythria (Aphrodite), Maat, Madarua (Ishtar), Muamman Duathal, Noumena (Osiris), Odin, Patura (Héra), Protius (Poséidon), Ruaidhri Fléaufaucon), Sheela Peryroyl, Tarastia (Frigga), Thor, Turmis (Hermès), Tyche, Valérias, Wayland, Yondalla, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)
Dieux non adoptables	Bagni Gullymaw, Bartziluth (Hruggek), Demogorgon, Jammudaru (Vaparak), Karaash (Illneval), Kurtulmak, Leptar (Grankhul), Masauwu, Mrikitat (Squerrik), Thanatos, Wogar (Maglubiyet)
Alliés	Alfheïm, Glantri, Wendar
Ennemis	Terres brisées

Tour d'horizon :

Darokin est un pays assez jeune sur la partie centre / centre ouest du Monde connu. C'est peut être la nation la plus étendue et avec une forme singulière d'autant que Darokin enveloppe complètement la nation de l'Alfheïm. C'est un pays développé, qui s'est forgé une puissante économie et une industrie remarquable. Du coup, c'est l'une des nations les plus riches de Mystara. Elle est tenue par de puissantes guildes de marchands, mais qui n'abusent pas trop de leur pouvoir de surcroît. Et chacun peut s'élever dans la société... simplement en gagnant le maximum d'argent sans enfreindre les lois ni entraver le business des autres. Il est donc assez agréable d'être l'un de ses citoyens et ceux-ci ne s'y trompent pas.

Le petit atlas de Mystara





The Republic of Darokin, 1000 AC
Based on GAZ6, GAZ11, GAZ14, TM1, Wrath of the Immortals
and Karamaikos: Kingdom of Adventure
Cartography by Thorfinn Tait, January 2005; last revised March 2009
www.thorfi.co.uk

Le petit atlas de Mystara

C'est aussi un pays de diplomates, ce qui n'est pas étonnant au vu du grand nombre de leurs voisins.

Le pays est très cosmopolite avec des zones très civilisées, voire urbaines. D'autres zones sont carrément plus sauvages et livrées aux monstres. Dans ces dernières, le gouvernement n'a, en fait, aucun pouvoir.

Géographie :

La partie sud-est de Darokin est dominée par deux grandes régions, les montagnes Cruth qui font frontière avec Karameikos et au sud et la forêt de Canolbarth, qui est le domaine des elfes de l'Alfheim. Entre les deux s'étend une bande de terres fertiles parsemées de villes et de villages. Cette bande de terre relie le cœur de Darokin à l'ouest, à Selenica, la grande ville de l'extrême est de Darokin. Les montagnes Cruth s'élèvent à des hauteurs importantes, jusqu'à presque 6.000 mètres d'altitude. Ceci les rend quasi infranchissables à l'exception de quelques très rares passes, et encore pas en hiver et si vous avez la chance de ne pas tomber sous les lancers de rochers des géants des glaces qui y vivent.

La partie sud-ouest et sud de Darokin est occupée en grande partie par l'immense marécage de Malpheggi. C'est un lieu où il serait certainement plus rapide de lister les monstres qui n'y vivent pas, plutôt que de faire l'inverse... Le reste est composé de collines boisées et de profondes forêts. La frontière avec les 5 Comtés n'est même pas fortifiée du fait du peu de dangers représentés par les voisins hins et de l'entente cordiale qui lie les deux pays. Au sud du marécage de Malpheggi, c'est le golfe de Malpheggi. Deux cités y ont été bâties, Tenobar et la plus grande, Athenos. Athenos a le double avantage d'être un port maritime et a un accès sur la grande rivière Streel grâce au canal d'Athenos. Ce canal est considéré comme l'une des plus grandes réalisations de tout le Monde connu.

Au nord-ouest de Darokin, le principal point d'attention est évidemment le grand lac Amsorak. Celui-ci est alimenté par trois grands fleuves et d'autres plus petites rivières. Le lac comporte trois îles. Les montagnes du nord sont nommées les montagnes Amsorak. Elles sont moins hautes que les montagnes Cruth, pas plus de 4.000 mètres. Les collines à l'est d'Amsorak descendent doucement vers la plaine Streel. C'est la partie la plus peuplée de Darokin, en particulier autour d'Akorros, un centre commercial majeur.

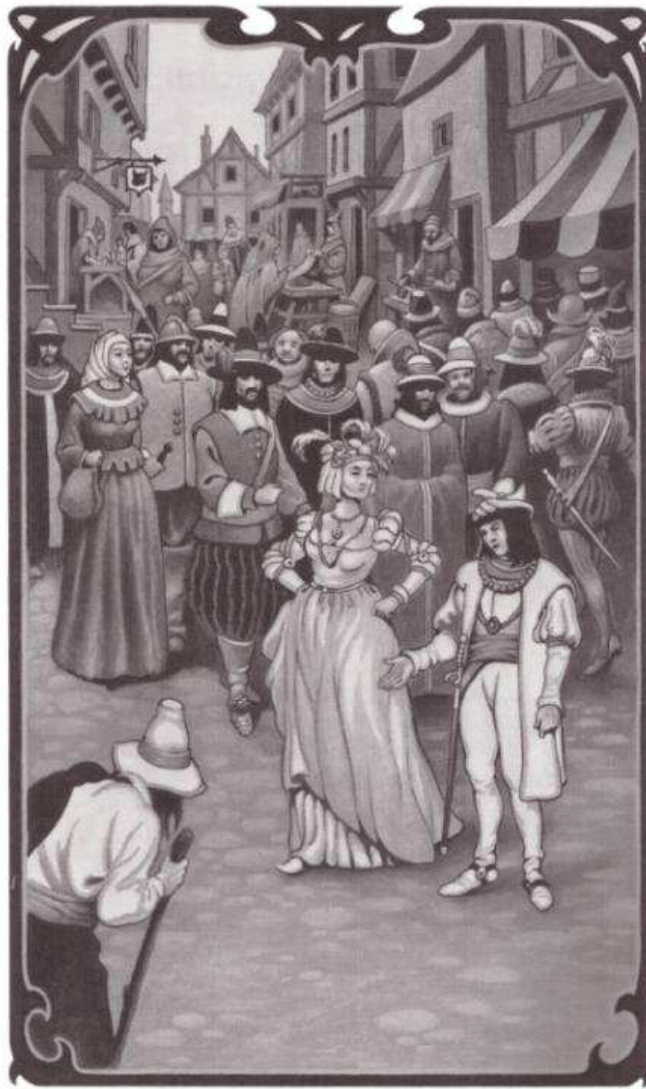
La plaine Streel au centre de Darokin est immense. Elle est coupée en deux par le milieu par le fleuve Streel. Environ la moitié de la population totale de Darokin vit dans cette partie. Et ce grâce à la qualité du territoire et de ses terres, grâce à son grand fleuve Streel et grâce enfin à l'emplacement de sa capitale, la cité de Darokin.

Le nord-est du pays est constitué d'une bande de terre fort peu peuplée... par des humaines ou des nains ou autres « races » civilisées. Du coup, on y trouve une forte présence d'humanoïdes de tous poils ou écailles, et d'autres créatures encore moins recommandables.

La vie :

La vie est plutôt agréable pour l'ensemble de la population de Darokin, sauf lorsqu'on s'approche des zones non contrôlées ou près de la frontière avec les Terres brisées. Le pays est assez bien administré. La plupart de la population travaille soit la terre, car la plaine Streel et la bande de terre qui sépare l'Alfheim de Karameikos, sont des terres très riches et qui produisent de grandes quantités de nourriture qui servent à l'exportation. Mais Darokin est aussi le pays qui possède l'industrie la plus développée du Monde connu. Ils sont aussi très versés dans le domaine de la banque et de la finance, organisant ainsi les flux monétaires entre les grandes nations du Monde connu. C'est en grande partie Darokin qui permet au système bancaire d'exister.

En termes de non humains, c'est sans surprise les elfes que l'on trouve en plus grand nombre. La majorité vient de l'Alfheim, ou sinon de Karameikos. On trouve également des nains, des hins (surtout dans le sud) et quelques demi-orques mais ceux-ci ne sont guère appréciés car vus comme de potentiels espions liés aux Terres brisées.



Scène de vie d'une rue à la cité de Darokin

Le petit atlas de Mystara

La vie économique est gérée par une multitude de guildes de marchands tenues par des maisons familiales, dont voici les principales :

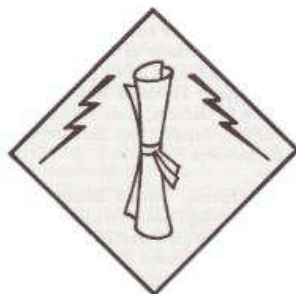
- Maison Al-Azrad : tenue par Kalafi Al-Azrad natif des émirats d'Ylaruam. Sans surprise cette maison fait la plupart de son commerce avec Ylaruam. Elle est basée à Selenica.
- Maison Corun : tenue par une famille puissante depuis 300 ans dans le nord de Darokin. C'est elle qui a fondé la ville de Corunglaïn. C'est la quatrième la plus riche de Darokin. Elle est déjà fourni un chancelier à Darokin (le 3°).
- Maison Franich : c'est une maison relativement récente dans les plus riches de Darokin. Elle n'a été fondée qu'il y a 63 ans. Elle est basée dans la cité de Darokin.
- Maison Hallonica : cette maison a dominé le commerce à Selenica et dans tout l'est de Darokin jusqu'à l'arrivée de la maison Al-Azrad. Ils se sont depuis mis d'accord et arrangés pour se compléter et non plus être en concurrence frontale. Cette maison a fourni le 5° chancelier de Darokin.
- Maison Linton : cette maison fait une grande partie de ses affaires sur la mer. Elle est ainsi basée à Athenos et possède une flotte importante et fait beaucoup de commerce avec Ierendi et Minrothad. C'est la 2° maison la plus riche de tout Darokin mais est beaucoup moins impliquée dans les affaires politiques.
- Maison Mauntea : cette maison est très active sur le plan politique car elle a fourni 4 des 6° chanceliers. Par extension, on pourrait dire que *les Mauntea sont Darokin !* C'est la maison la plus riche. Elle est basée dans la capitale.
- Maison Sousbas (Pennydown) : maison basée dans la cité de Darokin et célèbre pour son commerce très populaire qui cherche à tirer les prix au plus bas. C'est la maison du « hard discount » dans le Monde connu. Elle possède plus de 100 magasins et 200 vendeurs itinérants.
- Maison Toney : c'est la plus petite des grandes maisons de Darokin. Elle est basée à Akorros. Elle a fait sa fortune en se basant sur le commerce du lac Amsorak, avec Glantri et les clans de l'Atruaghin.
- Maison Umbarth : maison basée à Akesoli, elle est la 6° plus riche. Elle fait beaucoup de commerce avec Glantri, les Khanates de l'Ethengar et l'Alfheim.

Ces maisons se livrent bien sûr une guerre commerciale entre elles et avec les autres guildes plus petites, mais cela ne reste que sur un plan commercial.

Darokin base sa fortune et son influence sur deux piliers : le commerce et la diplomatie. De fait, mis à part les Terres brisées, ce pays n'a pas d'ennemi et s'arrange toujours pour rester en dehors des conflits, ce qu'il réussit avec brio depuis la guerre ratée contre les elfes de l'Alfheim. Il n'est pas rare que Darokin serve de médiateur dans les disputes des autres nations.



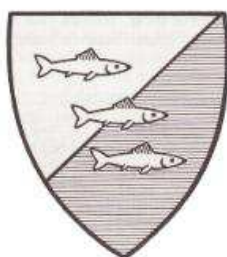
MAUNTEA



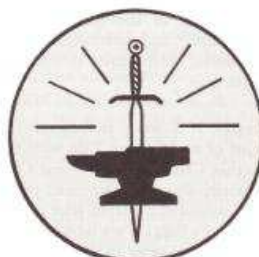
CORUN



HALLONICA



UMBARTH



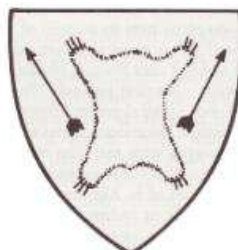
TONEY



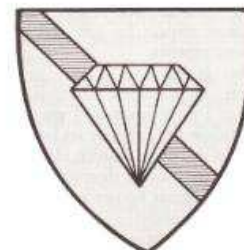
PENNYDOWN



AL-AZRAD



LINTON



FRANICH

Les écussons des principales maisons marchandes de Darokin

Le gouvernement :

N'importe quel citoyen peut devenir chancelier. Celui-ci est élu à vie. En fait, tous les 5 ans, une évaluation de la fortune de chaque citoyen est effectuée. Cela sert à deux choses : déterminer le montant des impôts pour les 5 années à venir et le niveau politique maximal auquel peut prétendre le citoyen. Ainsi pour voter, il faut posséder au moins 15.000 daros. A partir de 25.000 on peut se présenter aux élections pour prendre des responsabilités

municipales et ainsi de suite jusqu'aux fortunes de 3.000.000 de daros qui permettent de se présenter à l'élection de chancelier.

Dans les hautes sphères du pouvoir, Darokin possède un conseil interne qui entoure le chancelier. Un conseil externe a pour mission de gérer les affaires politiques relatives à la vie de tous les jours. Les membres de ces conseils sont majoritairement issus des maisons marchandes qui de fait, détiennent une grande partie du pouvoir politique, mais en usent à bon escient dans l'ensemble.

Histoire :

Darokin n'est pas une nation très ancienne. Elle a été habitée initialement par des orques au temps de l'empire nithien. Puis d'autres ont suivi dont des humains, des elfes, des hins et même des gnolls. En 200 AVC Darokin était divisée en deux parties, une humaine au sud et à l'est, et une orque au nord et à l'ouest. Les orques étaient divisés en 17 tribus se faisant continuellement la guerre. Les humains plus organisés, finirent par battre les orques et les repousser dans les Terres brisées, qui sont censées appartenir à Darokin, mais qui dans les faits ne lui appartiennent absolument pas. Les humains gagnèrent ainsi leur indépendance et purent créer une vraie nation. Mais cela prit 400 ans, ponctués d'accrocs. Une lignée de rois émergea durant le premier siècle mais disparut brusquement, laissant le champ libre aux orques pour reprendre du poil de la bête. Les humains, de nouveau aidés par les elfes de l'Alfheim les battirent à nouveau.

Ensuite Darokin prospéra et devint moins dépendant des elfes. Au fil des siècles, ils s'en éloignèrent, jusqu'à oublier leur ancienne alliance. Les rivalités commerciales et l'interdiction de pouvoir pénétrer la majeure partie des territoires elfiques, finirent par provoquer une attaque de Darokin sur l'Alfheim. Cet épisode est resté connu sous le nom des guerres elfiques. Les humains avancèrent à peine dans les forêts, perdant beaucoup de troupes. Quand les orques des Terres brisées en profitèrent pour attaquer Darokin au nord, le chancelier décida de faire la paix avec les elfes (qui s'étaient bien « amusés » dans cette guerre) et s'occupèrent de nouveau des orques après que ceux-ci aient réussi à prendre Corunglain qu'il fallut récupérer.

Depuis Darokin s'est construit tel que nous le connaissons aujourd'hui. Tout d'abord des maisons marchandes contrôlèrent l'économie et la vie politique de différentes cités et régions, Darokin étant alors plus un amas de cités-états. Puis finalement, ils se regroupèrent bénéficiant des flux de populations naines quand Glantri les renvoya de ses terres en 828 APC, puis de traladariens fuyant l'invasion karameikienne en 900 APC. Darokin développa enfin ses compétences diplomatiques.

Ethengar

Nom officiel	Les Khanates d’Ethengar
Dirigeant	Le Grand Khan, Moglaï Khan (LN)
Gouvernement	Khanat
Inspiration	Mongol
Capitale	Chagon-Nah en été, Bargha en hiver
Villes principales	Pas de villes
Provinces	Bortaks, Kaeruts, Kiyats, Murkits, Taijits, Uighurs, Yakkas, Yugataïs
Ressources	Chevaux, Sel, Fourrures
Monnaie	Platine, or, électrum, argent, cuivre
Population	Humains, Orques, Gobelins, Hobgobelins, Ogres
Langages	Ethengarien, Commun
Alignements	CN – NA - CM – CB – NM – LN – NB – LM - LB
Dieux adoptables	Chiron (Skerrit), Crétia, Djaea (Rhéa), Harrow, Ixion sous le nom de Tubak, Terra (Gaïa) sous le nom de Yamuga
Dieux non adoptables	Jammudaru (Vaprak), Karaash (Illneval), Nomog-Geaya, Yagraï, Yurtrus
Alliés	Aucun
Ennemis	Glantri, Terres brisées, Heldann

Tour d’horizon :

Les khanates d’Ethengar sont une terre vers le nord du Monde connu. C’est en grande partie une terre de steppes sans fin. C’est le pays du Monde connu offrant le plus de paysages identiques sur tout son territoire. Des grandes rivières brisent la monotonie des paysages et autour de leurs rives des terres plus riches se présentent. Une autre zone déteint dans le paysage, il s’agit des terres du sable noir. C’est une grande zone totalement infertile vers le centre-est du pays. Elle a été créée par le désastre survenue à Glantri en 1.700 AVC. C’est depuis une terre de mort et de désolation, parcourue par des esprits (morts-vivants). Il est probable que la zone soit liée au plan matériel négatif. Une ou deux fois par an, un vent qui rend fou souffle au travers des terres du sable noir. Probablement venu par un portail venant du Pandémonium. Le centre de ces terres abrite une montagne, où sont enterrés les grands khans de la nation éthengarienne.

Ces terres sont peuplées majoritairement par un peuple fier d’humains. Ce sont de redoutables guerriers et cavaliers, dont les hordes font trembler les pays voisins, bien qu’ils se fassent énormément la guerre entre les différents clans qui les composent. Le territoire est aussi peuplé de gobelins, d’hobgobelins, d’ogres et d’orques, qui ont adopté les mêmes modes de vie, même s’ils n’ont pas tous choisi les chevaux comme montures (et aucunes pour les ogres...).

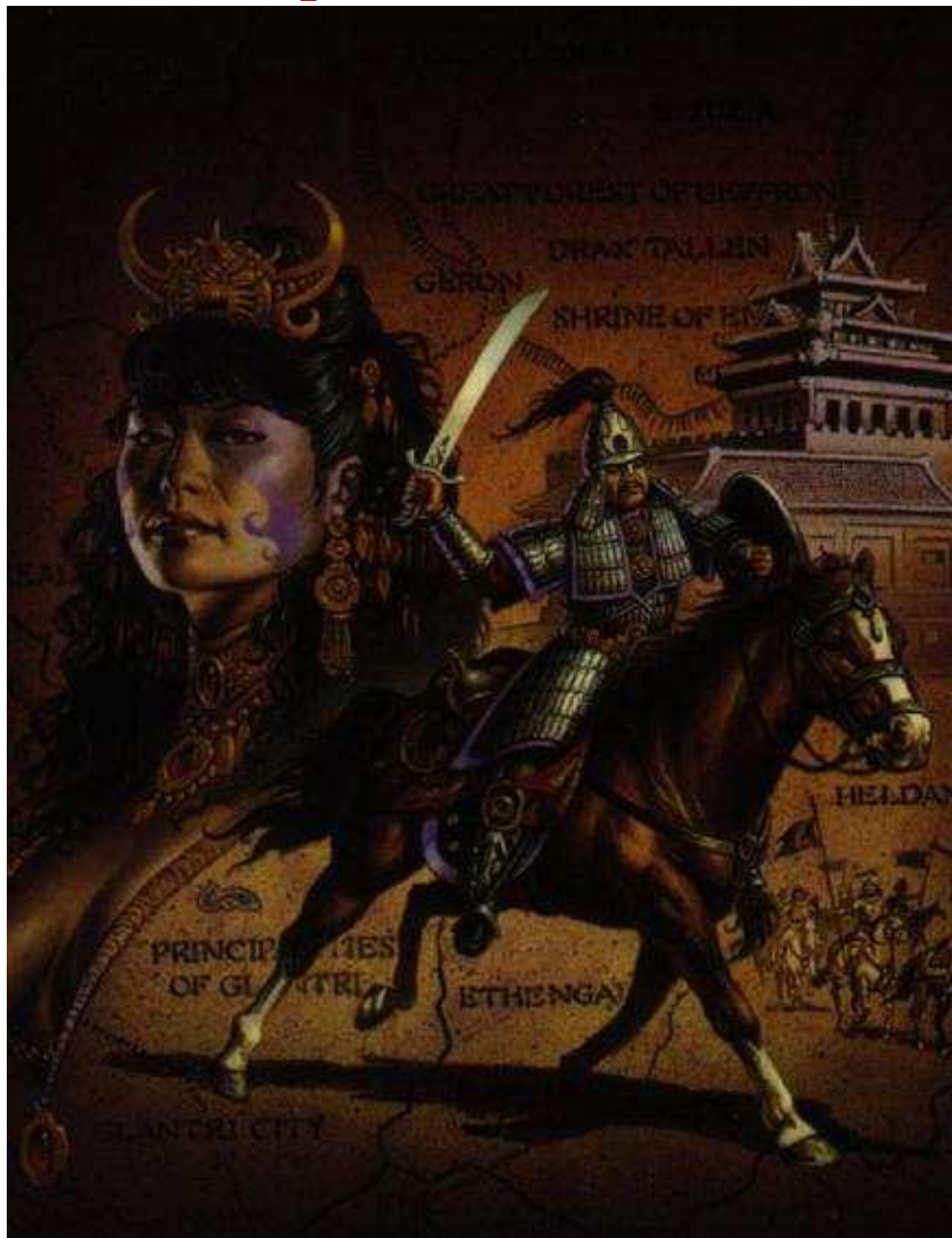
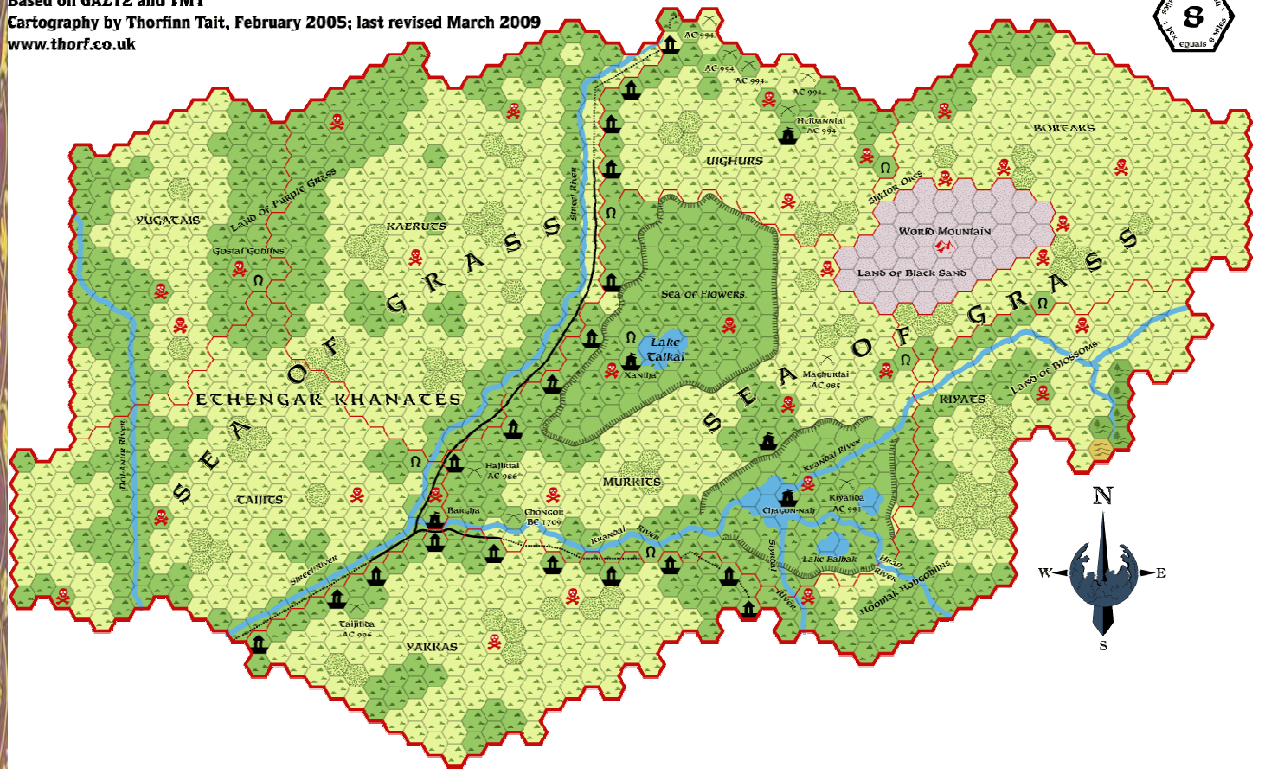
Le petit atlas de Mystara

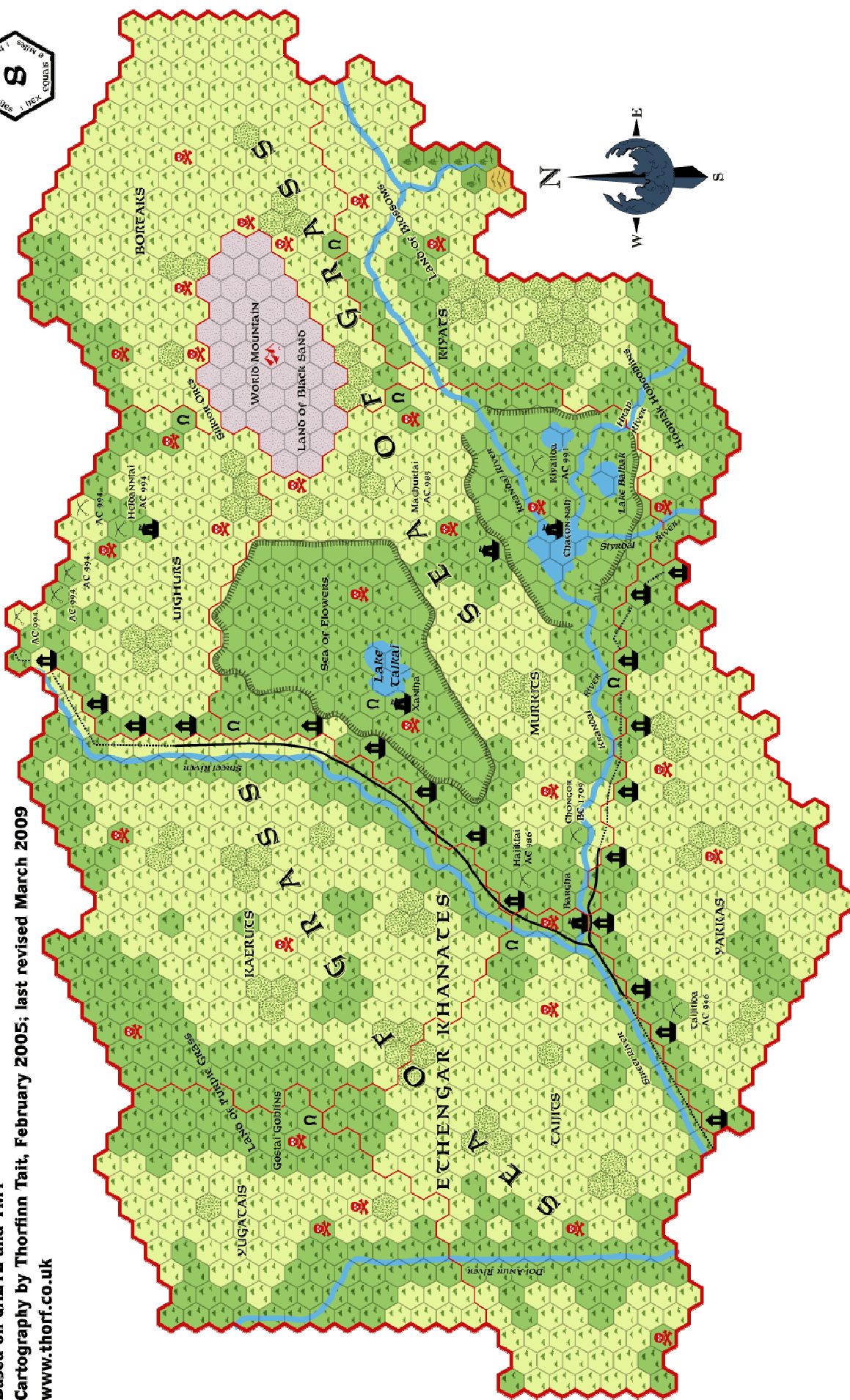
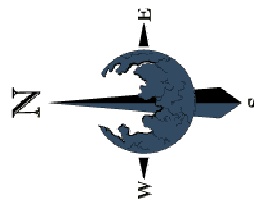
The Ethengar Khanates, 1000 AC

Based on GAZ12 and TM1

Cartography by Thorfinn Tait, February 2005; last revised March 2009

www.thorf.co.uk





The Ethengar Khanates, 1000 AC
Based on GAZ12 and TM1
Cartography by Thorfinn Tait, February 2005; last revised March 2009
www.thorff.co.uk

Le petit atlas de Mystara

En 996 APC, le Khan de la tribu des Murkits est déclaré Grand Khan des Khanates d'Ethengar. Il détient ainsi le pouvoir souverain sur l'ensemble des nomades – humains – des steppes.

Les khanates sont divisés en plusieurs tribus (avec le nom de son khan entre parenthèses) :

- Tribu des Bortaks : (Batu Khan), cette tribu du nord est du pays est dirigée par Batu Khan. Ce dernier espère un jour pouvoir devenir le Grand Khan à la place de Moglaï. Il s'est dans cet objectif, marié avec Bakaï, la fille de Moglaï. Cette tribu est ennemie de la tribu des Kiyats. Le khan joue plusieurs jeux politiques et essaie de s'y placer au mieux.
- Tribu des Kaeruts : (Huaji Khan), cette tribu située au nord / nord ouest soutient la croisade des Uighurs contre les Territoires libres de l'Heldann. Cette tribu est aussi très fortement alliée au Grand Khan Moglaï dont elle suit les ordres aveuglément.
- Tribu des Kiyats : (Kadan Khan), cette tribu est assez liée aux Terres du sable noir et à ses esprits. Le culte du dieu Crétia est particulièrement fort au sein de cette tribu. C'est l'une des plus secrètes et possiblement tournées vers le Mal, des khanates d'Ethengar. Elle est située au sud est, aux frontières avec Rockologis et le Vestland.
- Tribu des Murkits : (Moglaï le Grand Khan ou Khan doré), c'est la tribu qui détient le pouvoir. Elle est située au centre des Khanates. Elle est également fidèle à son Khan, à l'exception notable de son cousin Ortu.
- Tribu des Taijits : (Oktai Khan), les taijits sont situés au sud ouest du pays. Ils ont gardé un fort ressentiment contre le Grand Khan pour n'avoir pas permis de venger la mort du père du Khan Oktai tué par les Yakkas. Certains ont noué quelques liens avec l'ennemi juré glantrien.
- Tribu des Uighurs : (Hulagu Khan), cette tribu du nord, mène une croisade sanglante contre les territoires libres de l'Heldann. Le khan Hulagu s'oppose ouvertement à la politique du Grand Khan.
- Tribu des Yakkas : (Chagataï Khan), le khan Chagataï n'a jamais oublié qu'il fut forcé de construire une alliance avec Moglaï Khan, le Grand Khan, ce qui l'a empêché de détruire les Taijits honnis. Néanmoins, il sert à présent Moglaï Khan, car il voit en lui un grand leader. Ils sont situés au sud, à la frontière avec Darokin.
- Tribu des Yugataïs : (Temur Khan), les yugataïs sont situés à l'extrême ouest, à la frontière avec Glantri. Ils sont de féroces anti-glantriens et Temur Khan s'est rallié au Grand Khan, dans l'espoir de bénéficier de sa protection face à Glantri. Ils combattent aussi en permanence les gobelins gostaïs.

Ces clans vivent d'un peu d'agriculture, de rapines parfois, de l'élevage et du commerce de chevaux, de moutons et de yaks. Ils récupèrent aussi du sel qui est vendu à l'étranger, et aussi de fourrures (moutons et yaks). Leur vie est souvent nomade, utilisant les yourtes traditionnelles.

Le petit atlas de Mystara

En plus des tribus humaines, quelques tribus humanoïdes rôdent également sur le territoire des khanates d'Ethengar et donnent du fil à retordre aux humains.

- Gobelins Gostaï : ces tribus gobelines, montées sur worgs vivent dans les territoires situés entre les Yugataïs et les Kaeruts. Elles ont été décimées par les humains et bougent en permanence pour éviter l'anéantissement.
- Hobgobelins Hooplak : ces tribus ont été poussées par Kiyats et les Murkits jusque dans les collines qui forment la frontière avec Rockologis, au sud sud-est du pays. Ils montent des loups sanguinaires géants et forment des unités de cavalerie très mobiles. Ils abritent quelques ogres au sein de leurs clans.
- Orques Tangut : ils vivent dans un tunnel qui mène de la rivière Streel jusqu'aux Terres Brisées. De là, ils attaquent les campements des Yakkas. Ils sont alliés au Moghul-Khan de la tribu du Jaune Orkia, située dans les Terres Brisées.
- Orques Sliktor : ils mènent une existence précaire dans les cavernes qui bordent les Terres du sable noir. Ils attaquent parfois les Uighurs, mais la moitié de leur tribu a déjà été exterminée. Ils montent des sangliers géants et prient les esprits des Terres du sable noir de leur venir en aide.

Histoire :

Les premiers éthengariens se sont établis sur ces terres en 2000 AVC. Ils furent asservis par la grande horde des humanoïdes en 1710 AVC mais le khan Akkila réussit à les libérer, en vainquant le roi Loark à la bataille de Changor. Dix ans plus tard, suite au cataclysme provoqué par les elfes à Glantri, les Terres du sable noir se formèrent et sont depuis, toujours présentes aux khanates d'Ethengar. Les siècles qui suivirent le couronnement du premier empereur de Thyatis, virent les éthengariens tenter d'envahir leurs ennemis, en commençant par Glantri en 585 APC et en 645 APC, puis l'Heldann en 919 APC et en 926 APC. En 984 APC, le khan Moglaï unifia la tribu des Murkits sous sa bannière, et l'année d'après, la coalition vainquit le clan des Maghurs. Suite à cela, l'intégralité des mâles maghurs furent exécutés. Et en 986 APC, ce fut le tour du clan des Hajiks. Après quoi, tous les autres clans finirent par chercher sa protection ou s'allier, plus ou moins de bonne grâce. En 996 APC, l'ensemble des tribus sont unifiées sous le commandement du khan Moglaï qui est alors khan des khans, le khan doré et le keshak est formé.

Glantri

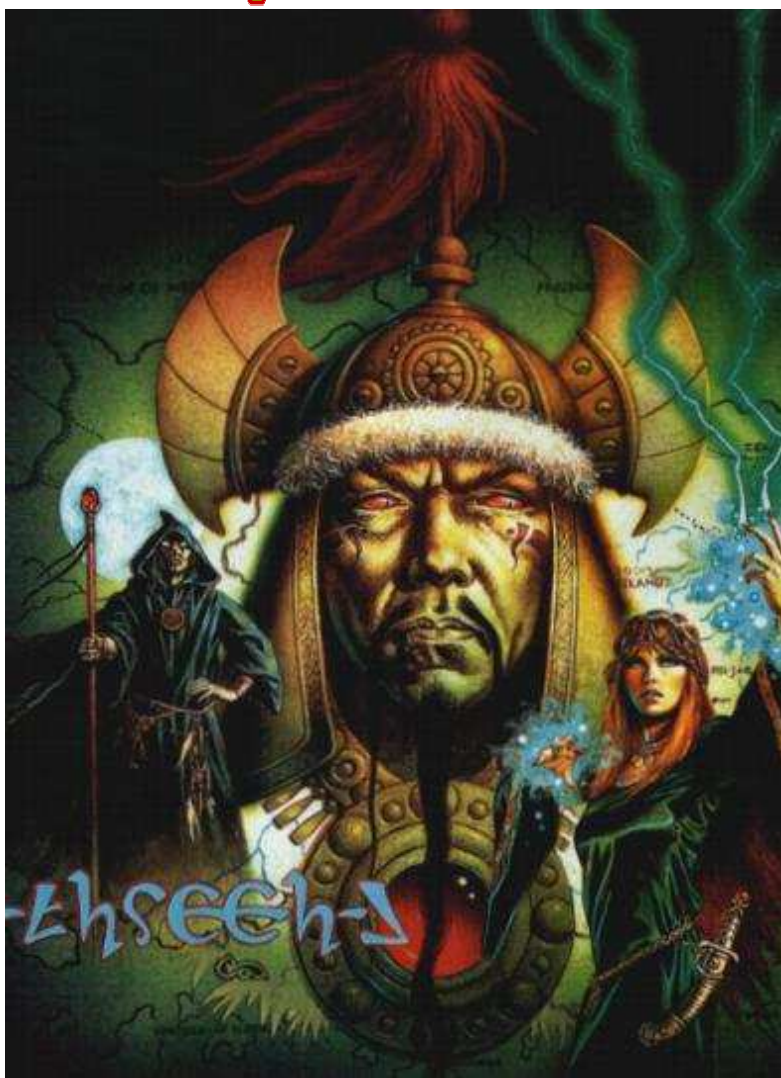
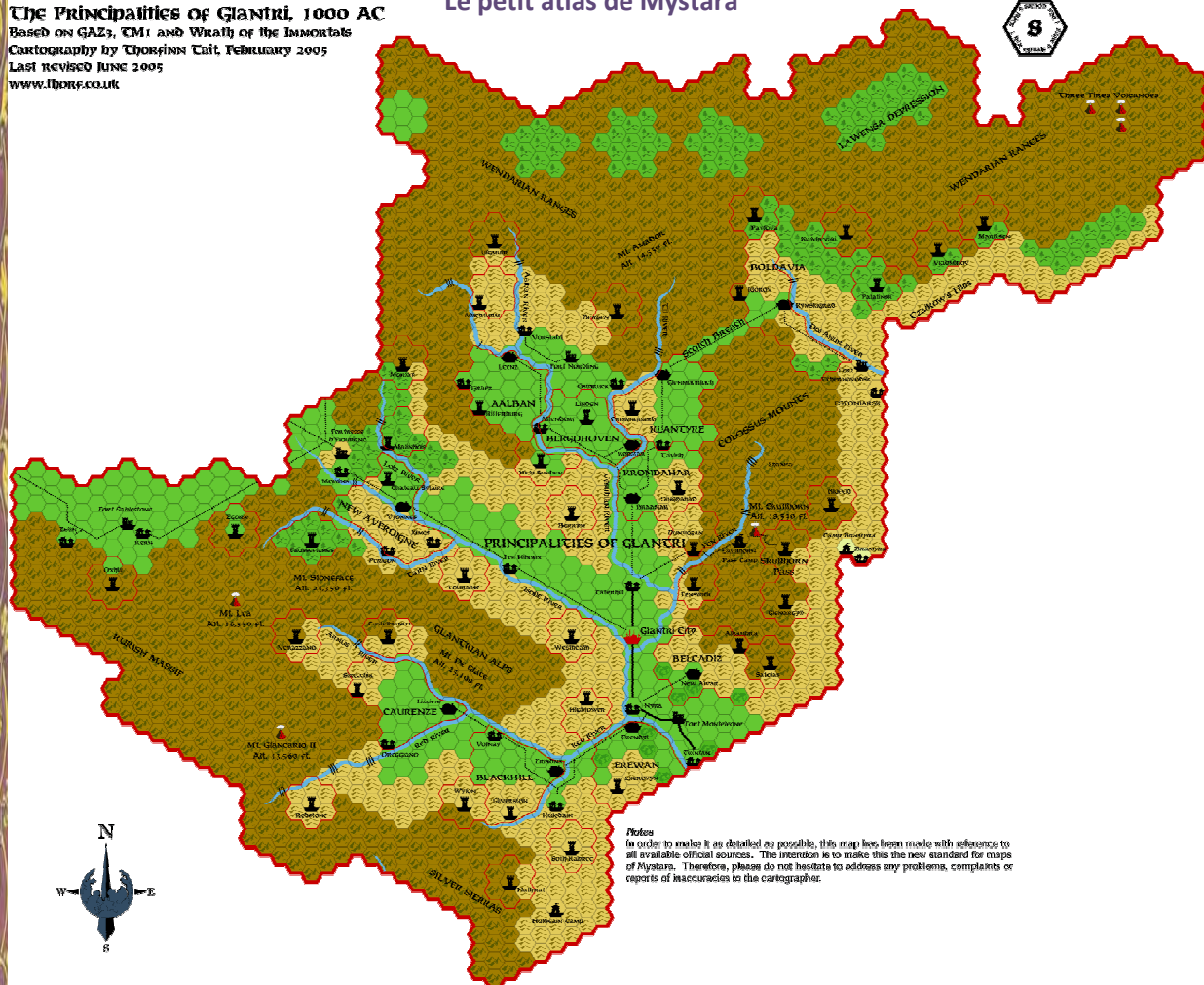
Nom officiel	Les principautés de Glantri
Dirigeant	Plusieurs princes
Gouvernement	Magiocratie
Inspiration	Diverse en fonction des principautés : <ul style="list-style-type: none"> • Principauté d'Aalban : Allemagne • Principauté de Belcadiz : Renaissance espagnole elfique • Principauté de Bergdhoven : Pays-Bas • Principauté de Colline-noire : médiéval fantastique • Principauté de Boldavie : Roumanie-Pologne • Principauté de Caurenze : Italie • Principauté d'Erewan : Elfes • Principauté de Klantyre : Ecosse • Principauté de Krondahar : Mongolie • Principauté de la Nouvelle Averoine : Renaissance Française
Capitale	Cité de Glantri
Villes principales	Cité de Glantri, Leenz, Glenmoorloch, Rymskigrad, Kopstar, Braastar, Vyones, Izieni, Eriadna, Erendyl, Nouvelle Alvar
Provinces	Principauté d'Aalban, Principauté de Belcadiz, Principauté de Bergdhoven, Principauté de Colline-noire, Principauté de Boldavie, Principauté de Caurenze, Principauté d'Erewan, Principauté de Klantyre, Principauté de Krondahar, Principauté de la Nouvelle Averoine
Ressources	Textiles, Fourrures, Spiritueux, Huiles, Pigments, Métaux précieux, Livres, Monstres, Poteries, Parfums
Monnaie	Couronne (platine), ducat (or), souverain (argent), penny (cuivre)
Population	Humains, Elfes
Langages	Commun (thyatien & darokinien), Elfe, Draconien, Français (Nouvelle Averoine & Klantyre), Traldar, Ethengarien, Alphatien
Alignements	Tous
Dieux adoptables	Cernunnos, Clébard, Djaea (Rhéa), Ilsundal (Corellon Larethian), Ixion, Malinois, Noumena (Osiris), Rad, Razud (Horus)
Dieux non adoptables	Crétia, Loup (Daragor)
Alliés	Darokin, Wendar (surtout la Boldavie)
Ennemis	Ethengar, Ylaruam, Rockologis, Terres brisées, Alphatia

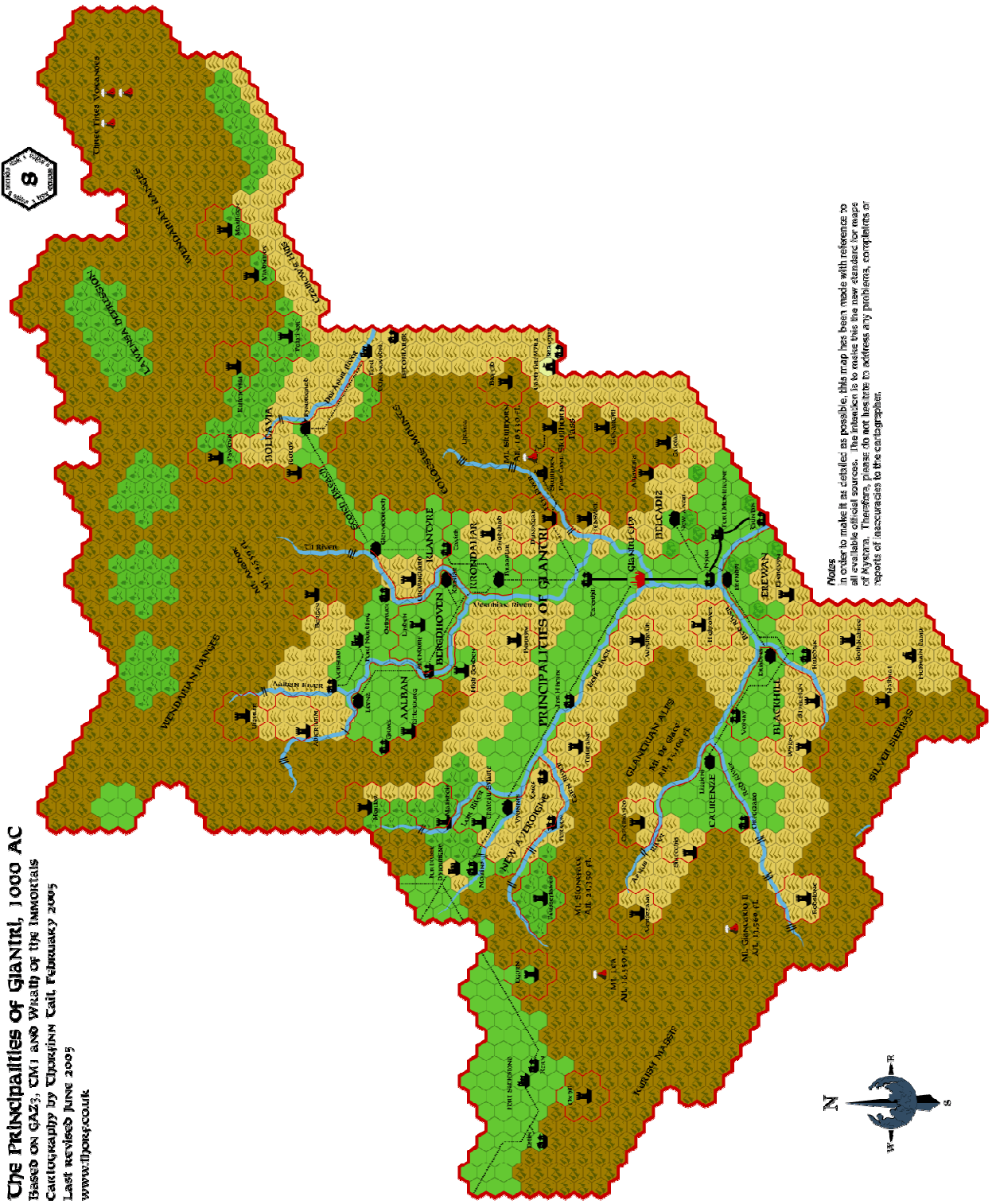
Tour d'horizon :

Glantri est une nation très disparate, de magiciens et de chercheurs en magie, qui s'est fabriquée au fil des siècles en s'appuyant sur diverses populations humaines et elfiques.

The Principalities of Glantri, 1000 AC
 Based on GAZ3, TM1 and Wrath of the Immortals
 Cartography by Thorsinn Catl, February 2005
 Last revised June 2005
 www.thorsinn.com

Le petit atlas de Mystara





The Principality of Glantri, 1000 AC
 Based on GAZ3, CM1 and Wrath of the Immortals
 Cartography by Christoph Call February 2005
 Last revised June 2005
www.tjpfors.com

NOTES
 In order to make it as detailed as possible, this map has been made with reference to all available official sources. The intention is to make this the new standard for maps of Glantri. It is hoped that this will help to address any problems, complaints or reports of inaccuracies to the cartographer.



Le petit atlas de Mystara

Glantri est une nation qui présente des visages très diversifiés en fonction des principautés qui la composent. Toutes sont extrêmement différentes les unes des autres et on peut se demander comment elle a pu conserver malgré tout sa cohésion. Mais c'est pourtant bien ce qui se passe. D'ailleurs, ce qui rassemble ses dirigeants est l'amour de la magie. Seuls les magiciens (9° niveau minimum) peuvent espérer obtenir les titres de noblesse de baron ou mieux. Ainsi, le pouvoir est intégralement détenu par des magiciens (et affiliés).

Le pays est gouverné par un conseil et un parlement où chacun des membres possède un droit de vote avec un nombre de points en rapport avec son titre de noblesse :

- Baron 4 points
- Vicomte 5 points
- Comte 6 points
- Marquis 7 points
- Duc 8 points
- Archiduc 9 points
- Prince 10 points

De plus les princes peuvent disposer d'autres titres et charges, qui leur donnent des voix en plus : vice-roi d'un fort (1 point), trésorier du conseil (2 points), Chambellan des Terres (4 points), Chancelier des princes (6 points), Suprême juge du conseil (8 points), Grand maître de l'école de magie de Glantri (10 points). Seuls les princes sont membres du conseil. Le parlement intervient pour les problèmes mineurs ou si le conseil n'a pas pu dégager une ligne directrice.

Le pays est habité et gouverné par des humains (en provenance de nombreux pays et contrées divers) et d'elfes (des clans Belcadiz issus du continent de la Davanie et Erewan, issus de l'Alfheim). Tous ont été attirés à Glantri pour poursuivre leurs recherches sur la Radiance.

La religion est fort peu présente à Glantri et les prêtres sont fort mal aimés (ou pire). De fait, les religions ne s'y développent guère malgré la présence de quelques dieux. Rad est d'ailleurs plus présent, sous la forme d'une philosophie, que d'une véritable religion. Certains ne sont présents que dans quelques principautés : Ilsundal / Corellon Larethian dans les deux principautés elfiques, Loup / Daragor et Cernunnos, Malinois et Clébard en Nouvelle Averoigne, Crétia au Krondahar...

Le petit atlas de Mystara

Voici la liste des principautés de Glantri et les maisons nobles qui les gouvernent :

Principauté d'Aalban (Maison de Ritterburg) :

Dirigeant : prince Jaggar von Drachenfels

Nombre de voix au conseil : 16

Nombre de voix au parlement : 32

Les aalbanais sont spécialistes dans la construction de machines très complexes et de grande qualité. Ils sont donc experts dans la réalisation des machines de siège de toutes sortes, ainsi que dans les cages pour monstres divers et variés. L'art de la guerre est très développé chez eux, et nombreux sont ceux qui servent de mercenaires.

Les Ritterburgs sont issus de l'alliance de deux familles rebelles, une d'origine thyatienne et une d'origine alphetienne. Ils sont violents mais se sont construit une solide réputation en combattant avec succès les dragons de la chaîne montagneuse du Wendar au nord du pays. Ils fournissent nombre des officiers de l'armée glantrienne.

Principauté de Belcadiz (Clan d'Alhambra) :

Dirigeante : princesse Carnelia de Fedorias y Belcadiz

Nombre de voix au conseil : 18

Nombre de voix au parlement : 29

Les elfes de Belcadiz sont célèbres pour leur travail fin des métaux. Ils fournissent la majeure partie des objets métalliques susceptibles d'être enchantés. Ils fournissent aussi les meilleurs taureaux de combat, ainsi que de l'agriculture et quelques mines d'or.

Ils proviennent du continent de la Davanie et leur peau est plus sombre que celle des elfes de l'Alfheim. Ils sont assez arrogants et titilleux sur leur honneur.

Principauté de Bergdhoven (Maison de Linden) :

Dirigeant : prince Vanserie Vlaardoen XI

Nombre de voix au conseil : 17

Nombre de voix au parlement : 32

Les fleurs de Bergdhoven sont célèbres à Glantri pour leurs couleurs mais aussi parce que les bergdhoviens les utilisent pour confectionner de subtils parfums ainsi que des huiles et autres substances pour l'alchimie. Ils sont aussi spécialisés dans la pêche, la confection de fromages et la joaillerie.

Le petit atlas de Mystara

Les Vlaardoens de la maison Linden, constituent la plus vieille Flaem. Glantri fut autrefois le bastion de la civilisation Flaem. Les Flaems étant à la base des alphiens de leur ancien monde, avant la guerre interne entre les factions adeptes des magies du feu (les flaems) et de l'air. Les flaems sont arrivés les premiers sur Mystara, fondèrent Glantri. Les autres sont arrivés plus tard et ont fondé l'empire d'Alphatia.

Alors qu'initialement la maison Linden avait tout le pouvoir sur Glantri, leur mainmise s'est rétrécie jusqu'à ne plus s'appliquer que sur une seule principauté au fur et à mesure de l'arrivée des autres magiciens.

Principauté de Colline-noire (Maison Silverston) :

Dirigeant : prince Volospin Aendyr
Nombre de voix au conseil : 22
Nombre de voix au parlement : 41

La principale ressource de revenus de cette principauté est l'agriculture, magiquement aidée. Et ça marche ! Ils produisent de grandes quantités de nourriture ainsi que de nombreux médicaments. Ils élèvent également des chevaux et des bovins.

La maison Silverston voit ses origines remonter au prince-mage Halzunthram durant les années sombres de Glantri. Après sa défaite, les survivants se replièrent vers le territoire qui forme aujourd'hui la principauté. Volospin est un lointain cousin de l'impératrice Eriadna d'Alphatia et il garde le contact avec elle.

Principauté de Boldavie (Maison Igorov) :

Dirigeant : prince Morphail Gorevitch-Wozzlany
Nombre de voix au conseil : 15
Nombre de voix au parlement : 35

La Boldavie est une principauté pauvre, quasiment entièrement constituée de collines. La région est célèbre pour ses mines de sel et ses esclaves. On y trouve également du commerce de chevaux avec Ethengar, la culture de l'ail et de la pêche (production d'œufs de saumon géants).

Les boldaviens sont issus d'un mélange entre des traladariens (ancienne Karameikos) et des parias flaems. Les barons obéissent aveuglément au prince Morphail Gorevitch-Wozzlany dont la quête d'immortalité aurait peut être trouvé sa réponse auprès des immortels. Il utiliserait même quelque magie noire.

Principauté de Caurenze (Maison Sirecchia) :

Dirigeant : prince Innocenti di Malapietra

Nombre de voix au conseil : 16

Nombre de voix au parlement : 35

Cette principauté abrite les architectes les plus réputés de Glantri. Le marbre et l'or (produit dans les mines de la principauté) sont abondamment utilisés par les architectes. La production d'olives est une autre spécificité de cette principauté. Des monstres sont capturés dans les montagnes avoisinantes et alimentent un commerce. Des combats d'arènes ont ensuite lieu une fois par an. Caurenze produit aussi des armes, des armures et des destriers lourds.

Les di Malapietra étaient à l'origine des thyatiens cherchant un territoire à coloniser. Ceci n'arriva jamais, mais la famille décida de s'installer sur ces terres. Le poison est la spécialité familiale. Ils sont des paranoïaques notoires. Leur histoire montre que plus leur prince est paranoïaque, et plus longtemps il vit.

Principauté d'Erewan (Clan Ellerovyn) :

Dirigeant : princesse Carolina Erewan

Nombre de voix au conseil : 21

Nombre de voix au parlement : 32

Cette principauté est elfique et fournit ainsi à Glantri, ce que la culture elfique peut fournir de mieux : des archers, des bois rares, des herbes de toutes sortes, des arts (poésie, sculptures, peintures, musique,...),... Les Erewan sont aussi les champions de l'écriture et de la littérature. Ils fournissent nombre de traducteurs et de scribes. Ils sont aussi spécialisés dans le dressage des chevaux légers.

Les elfes d'Erewan viennent de l'Alfheim. Ils étaient initialement avec les Belcadiz mais s'en sont séparés. La princesse Carolina est alors devenue Chambellan des Terres, faisant progresser les territoires forestiers à Glantri (pour le bien de son industrie du bois).

Principauté de Klantyre (Maison Garde-couronne) :

Dirigeant : prince Brannart McGregor

Nombre de voix au conseil : 16

Nombre de voix au parlement : 33

Cette principauté est spécialisée dans l'élevage de moutons à poils longs et fournit une grande quantité de laine et de viande. La seconde source de revenus est le bois. La troisième est la finance basée sur les échanges d'argent et les prêts accordés par des

Le petit atlas de Mystara

usuriers. La principauté est réputée pour garder de façon acharnée le « secret bancaire ». Enfin, à partir des grains cultivés sur place, une boisson alcoolisée de fort degré alcoolique est produite et s'exporte.

Les McGregor viennent du même plan que les d'Ambreville. Ils y étaient aussi recherchés pour sorcellerie. Le clan a compté de nombreux leaders, dont la plupart ont été assassinés. Cela dit, certains de ces « assassinés » sont revenus d'entre les morts pour se venger. Néanmoins, ils sont prompts à s'allier face à une adversité extérieure. Lord Brannart est l'actuel prince et est connu pour être le grand maître de la Nécromancie de Glantri.

Principauté de Krondahar (Maison Singhabad) :

Dirigeant : prince Jherek Virayana IV

Nombre de voix au conseil : 25

Nombre de voix au parlement : 32

La production la plus prisée de la principauté est ses magnifiques soieries. De nombreuses fermes de vers à soie parsèment la contrée. Leur élevage est aidé par magie. D'autres spécialités sont le yaourt et le travail du cuir.

Les Virayanas proviennent d'Ethengar mais vivent à Glantri depuis le temps des âges sombres. Comme ils sont des mages talentueux, ils ont été acceptés à Glantri. Les ancêtres de Jherek ont accepté un pacte magique les liant à Glantri. Aucun membre de la famille n'a jamais rompu ce pacte et les effets dans une telle circonstance sont inconnus. Jherek a gardé une certaine sympathie pour les éthengariens, même s'il y est considéré comme un traître.

Principauté de la Nouvelle Averoine (Maison Sylaire) :

Dirigeant : prince Etienne d'Ambreville

Nombre de voix au conseil : 25

Nombre de voix au parlement : 45

La Nouvelle Averoine est célèbre pour ses excellents vins et spiritueux qui sont exportés dans le monde entier, voire le multivers. La cuisine y est également élevée au rang d'art. Ses habitants sont de bonne composition et généralement agréables à vivre. La Nouvelle Averoine présente une grande diversité de tenues et de fourrures provenant de divers loups (la population des loups est importante dans l'arrière pays). La principauté produit aussi une plante rare et prisée, la belladone. Le territoire est néanmoins rongé par la lycanthropie qui cause de nombreux ravages.

Les Ambrevilles sont originaires d'un autre monde du plan primaire, le même que les McGregors. Ils furent pourchassés pour sorcellerie et mis au bûcher. Ils réussirent à quitter



Le petit atlas de Mystara

ce monde grâce à un portail magique qui les mena à Glantri. Durant les années sombres de Glantri, ils disparurent sans laisser de traces. Les membres de cette famille sont souvent extrêmement excentriques.

Une autre grande institution de Glantri est l'école de magie, l'une des plus puissantes de Mystara, seulement concurrencée par les plus grandes écoles de magie de l'Empire d'Alphatia. Elle a pour objectif de former l'élite des magiciens et des nobles de Glantri. Elle a aussi pour objectif d'étudier la formidable énergie magique que constitue la Radiance, énergie magique particulièrement forte à Glantri et qui est la cause de la formation de cette nation de magiciens. Sans la Radiance, Glantri n'existerait pas. C'est le prince Etienne d'Ambreville qui en est le grand maître.

L'école de magie ne découpe pas ses spécialités selon les 8 écoles de magie « classiques » mais selon les 7 maîtrises suivantes :

- La Maîtrise de l'Alchimie
- La Maîtrise de la Dracologie
- La Maîtrise de l'Elémentalisme
- La Maîtrise des Illusions
- La Maîtrise de la Nécromancie
- La Maîtrise des Runes
- La Maîtrise de la Sorcellerie

Histoire :

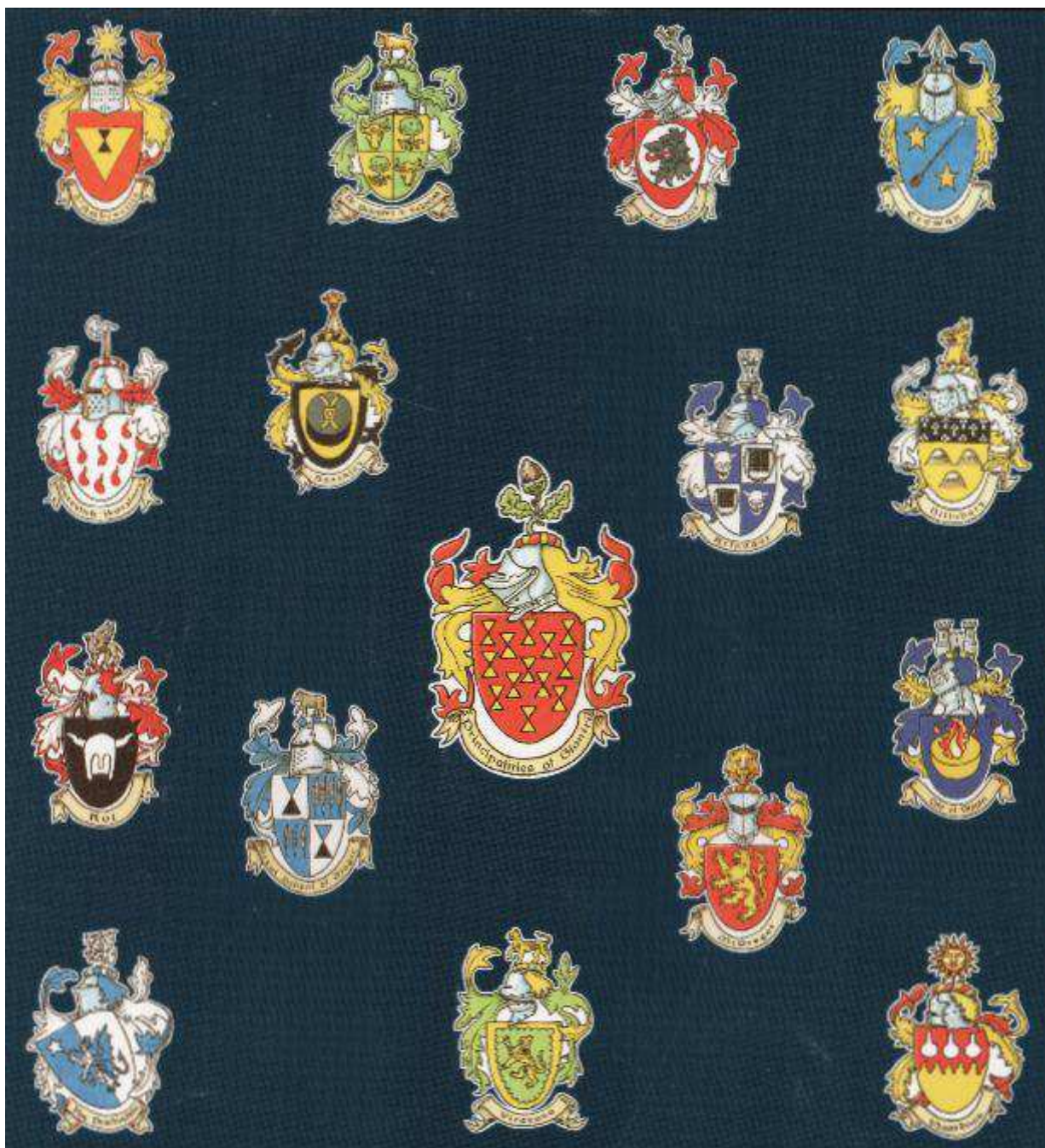
En 2.200 AVC les premiers elfes en provenance de Blackmoor dévasté par le Grand Cataclysme émigrèrent et arrivèrent à Glantri. En 1.700 AVC, c'est au tour de ces mêmes elfes de provoquer un cataclysme (certes de moindre ampleur mais provoquant tout de même d'énormes dégâts), ce qui rendit les Terres brisées instables. En 800 AVC les glaces reculèrent vers le nord.

En 395 APC les flaems venus de l'ancien monde d'Alphatia colonisèrent les terres et découvrirent la Radiance. Ils décidèrent donc de s'implanter là pour en bénéficier et l'étudier. Ils construisirent la cité de Braejr en 450 APC. Les 6^e et 7^e siècles virent se succéder les guerres avec Ethengar. A partir de 730 des émigrés thyatiens commencèrent à s'établir à Glantri ce qui provoqua des tensions, puis une guerre en 784 APC. En 786, l'alphatien Halzunthram vint et vainquit les flaems à la bataille de Braejr. Il captura le conseil et Glantri devint une colonie alphatienne, mis à part les elfes qui gagnèrent leur indépendance. Mais les flaems finirent par se révolter alors qu'au même moment une peste terrible ravageait le pays et qu'une soif de l'or attirait de nombreux étrangers. Ces années sont restées comme étant les années « sombres ». Soupçonnés d'être les vecteurs de la

Le petit atlas de Mystara

peste (ce qui est probablement faux...), les nains furent bannis de Glantri et les seigneurs glantriens tendirent une embuscade à Halzunthram et l'abattirent. Les alphiatiens quittèrent le pays, les nains et la peste aussi.

En 829 APC, les seigneurs de Glantri fondèrent la république de Glantri et reformèrent le conseil. En 845 APC, l'école de magie fut construite. A partir de 858 APC la noblesse fut réservée aux seuls mages (et affiliés). 898 APC vit de nouvelles vagues d'immigration, mieux intégrées que les précédentes. En 920 APC un accord économique est signé entre Darokin et Glantri pour un grand profit mutuel.



Les blasons de Glantri

Heldann

Nom officiel	Les territoires Heldanniques
Dirigeant	Oberherr Wulf von Klangendorf, Archiprêtre de Vanya (Sif) (LB)
Gouvernement	Théocratie militaire
Inspiration	Chevaliers teutoniques
Capitale	Freiburg
Villes principales	Freiburg, Altendorf, Hockstein, Grauenberg
Provinces	Freiburg, Altendorf, Hockstein, Grauenberg
Ressources	Agriculture (orge, blé, pommes de terre), Cochons, Moutons, Poissons, Fer, Porcelaines
Monnaie	groschen (platine), gelder (or), erzer (électrum), markschen (argent), fenneg (cuivre)
Population	Humains (heldanniques)
Langages	Heldannique, Commun (thyatien)
Alignements	NB, LB, NA, LN, CB, LM
Dieux adoptables	Djaea (Rhéa), Forsetti, Freyja, Freyr, Heïmdall, Héphaïstos, Loki, Odin, Thor, Tyr, Vanya (Sif) , Wayland
Dieux non adoptables	Idris, Kiranjo (Baphomet), Les 3 Nornes, Thrym
Alliés	Wendar
Ennemis	Ethengar, Norwold

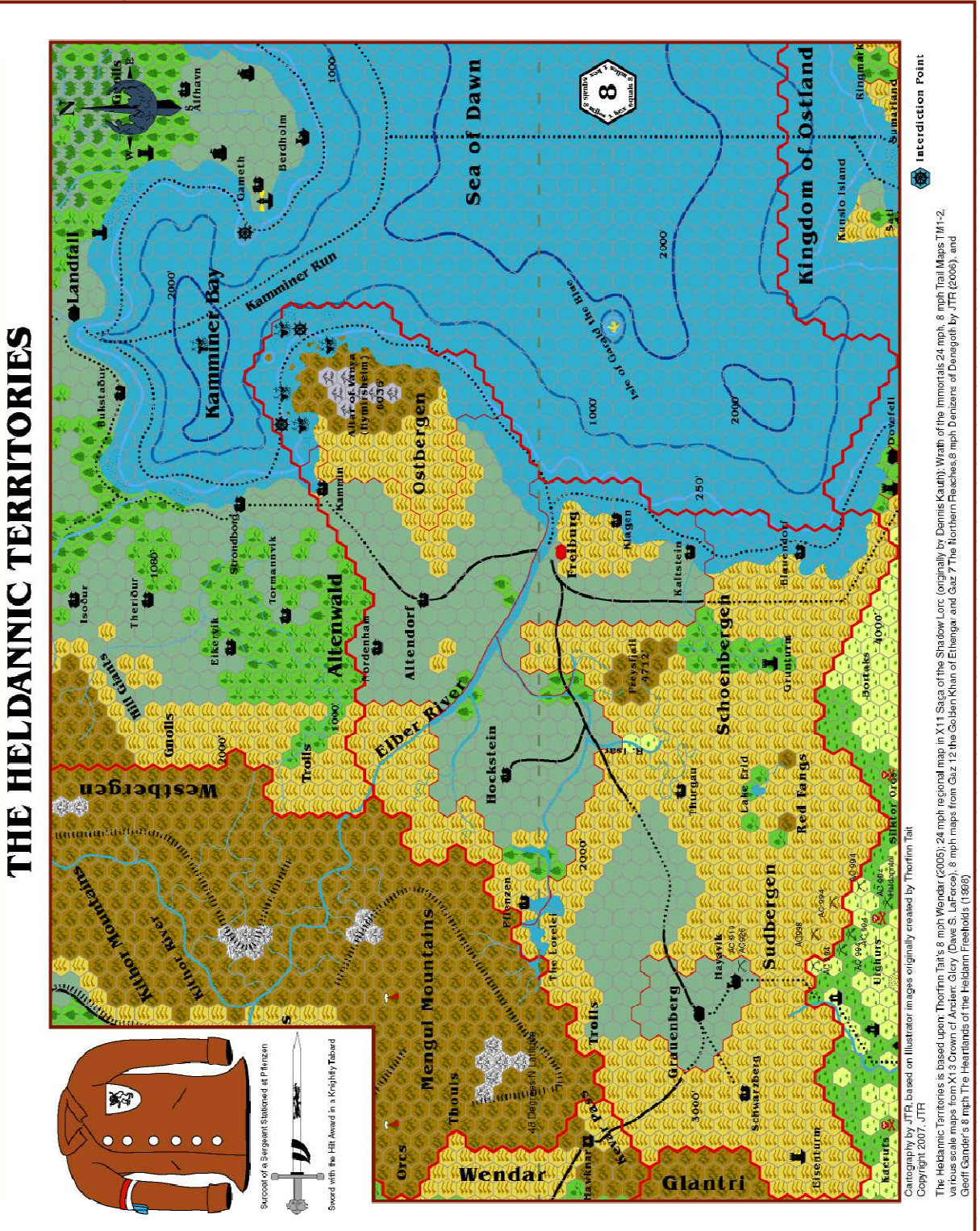
Tour d'horizon :

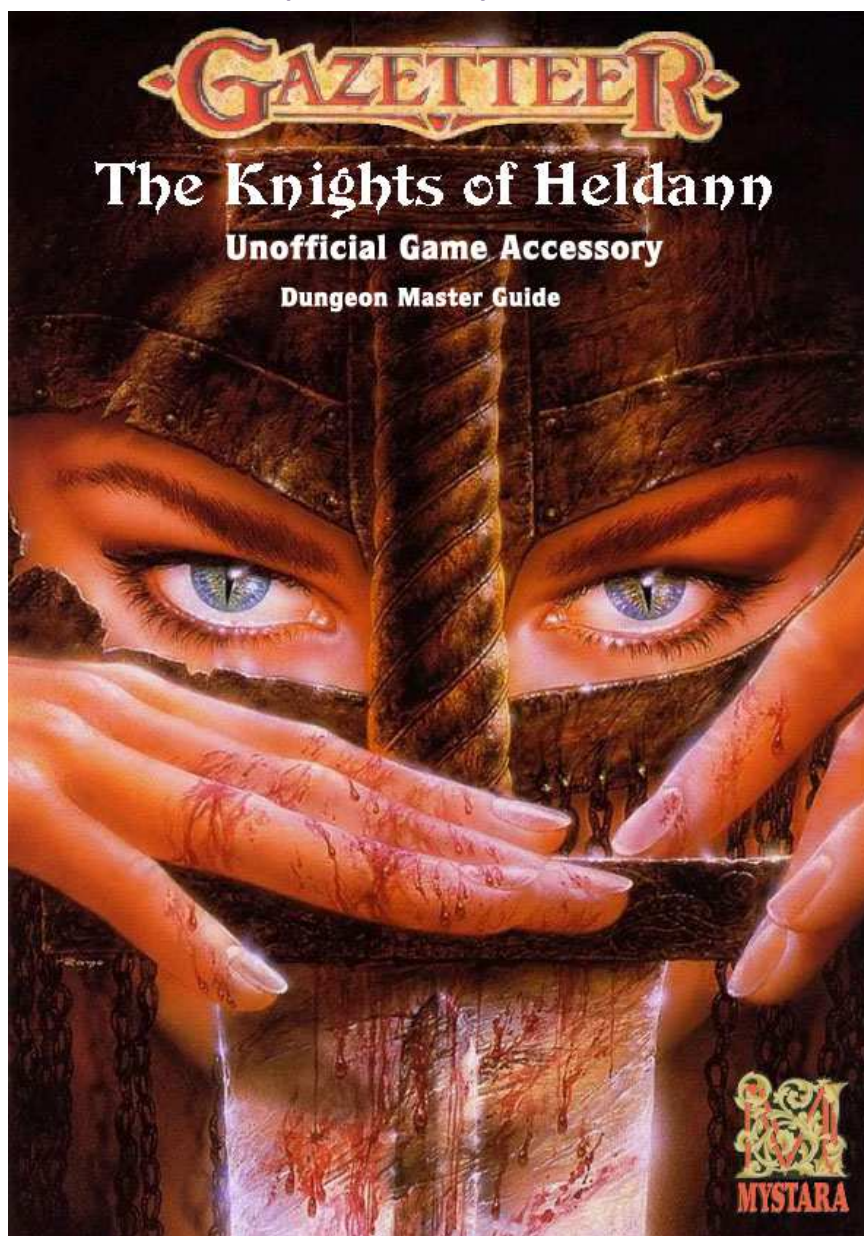
Les territoires Heldanniques, précédemment connus sous le nom des Territoires libres d'Heldann, sont le pays des templiers dédiés à la déesse Vanya (Sif du panthéon nordique). C'est une terre de landes difficiles où les vents d'hier tranchent les chairs jusqu'aux os. Les paysages y sont magnifiques et sauvages et attirent nombres de peintres venus s'en inspirer comme modèle. Pins et sapinettes composent une grande part de la végétation et les nombreuses montagnes laissent apparaître des lacs d'eau claire et froide. Les terres basses sont cultivées.

Le peuple de ce pays est pittoresque et constitue le vrai cœur de la nation. Ils sont durs à la tâche et ne manquent pas de ressources. Ils ressemblent aux peuples des Royaumes du nord ou thyatiens (certains d'entre eux avaient colonisés ces terres, emmenant avec eux le culte de Vanya / Sif). Les plus valeureux rejoignent les rangs des chevaliers heldanniques, dévolus à leur déesse Vanya (Sif). Ils prêchent conquête et gloire et ils ont prouvé dans le pays voisin nordique, le Norwold, que ces mots n'étaient pas vains. Ils souhaiteraient pouvoir gouverner le monde au nom de Vanya / Sif. Ils se considèrent donc en croisade permanente.

Le petit atlas de Mystara

La capitale Freiburg possède des rues larges où les chevaliers heldanniques peuvent charger sans problèmes, des bâtiments en pierre dure et les murailles les plus solides et complètes de tout le monde de Mystara. Au centre de la ville se tient la majestueuse Chambre des étoiles, le parlement du pays. De là, le souverain, l'Oberherr Wulf von Klangendorf gouverne le pays au nom de la très sainte déesse Vanya / Sif et les grands prêtres interprètent les volontés de la déesse. Invincibilité et discipline sont les maîtres mots de cette théocratie militaire.





Histoire :

Les Territoires Heldanniques ont connu une très remarquable progression dans les dernières décennies. Les chevaliers heldanniques ont converti les peuples jusqu'à la ville d'Oceansend, aux enseignements de Vanya / Sif. En fait les territoires qu'ils contrôlent vont plus loin que les terres à l'intérieur de leurs frontières. Récemment, leur armée a ouvert une nouvelle colonie, la cité-état de Polakatsikes sur le lointain continent méridional de la Davanie. Des rebelles font aussi entendre leur voix sur le territoire mais ils sont pourchassés pour la plus grande gloire de Vanya / Sif. La rébellion est menée par un dénommé Sir Geoffrey de Grunturm, pour lequel une récompense de 100.000 gelders (PO) est promise.

Les chevaliers heldanniques cherchent continuellement à étendre leur influence vers le nord, au Norworld, d'où les alliances et les tensions. Ils sont aussi régulièrement en conflit larvé et parfois armé avec les khanates d'Ethengar qui ont déjà rasé une ville du sud-ouest, Hayavik.

Ierendi

Nom officiel	Le royaume d'Ierendi
Dirigeant	Le roi Palfrit (NB) et la reine Marianne (LB)
Gouvernement	Monarchie parlementaire et électorale
Inspiration	
Capitale	Cité d'Ierendi
Villes principales	Cité d'Ierendi, Kobos, Marinebourg
Provinces	
Ressources	Agriculture (fruits, légumes), Joaillerie, Coton, Sel, Or, Platine, Huiles, Poissons
Monnaie	pali (platine), geleva (or), sana (argent), cokip (cuivre) apprécie également les pièces étrangères
Population	Humains, Tritons, Hins
Langages	Commun (thyatien), Makaï, Aquatique, Halfelin
Alignements	CB – CN – NB – NA – LB – LN – CM – NM
Dieux adoptables	Al Kalim, Culte druidique makaï , Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brilletoge), Ixion, Ka (Shekinester), Kythria (Aphrodite), Le Temple du Peuple, L'Éternelle vérité, Malafor , Nob Nar (Brandobaris), Protius (Poséidon), Rathanos (Râ), Saturnius, Sinbad, Tomia, Turmis (Hermès), Valérias
Dieux non adoptables	
Alliés	Minrothad
Ennemis	

Tour d'horizon :

Ierendi forme une nation assez récente, constituée d'un peuple assez ancien, vivant depuis des éons sur ces îles : les makaïs. Ils vivent assez simplement, des fruits de la nature. Plus récemment, les îles qui forment Ierendi, ont servi de colonies pénitencières pour Thyatis. Mais Ierendi a fini par conquérir son indépendance, aidée en cela par des mages reclus, installés sur l'une des îles. Suite à cela, certaines îles sont devenues le refuge de pirates, tandis que d'autres ont réussi à se développer pour constituer la nation telle qu'elle est aujourd'hui.

Le plus remarquable dans ce pays, est sa structure gouvernementale. Le pays est gouverné par un roi et une reine, qui ne sont pas forcément mariés ensemble, et qui sont tout deux élus pour un an, lors d'un grand tournoi qui a lieu chaque année.

Ierendi est formé d'un ensemble d'îles, au climat plutôt agréable, presque chaud. Ces îles se trouvent sur une chaîne de volcans et sont elles mêmes d'origine volcanique. La population du pays est à présent soudée. Elle s'est alliée avec les tritons qui vivent en mer sur les plateaux continentaux.

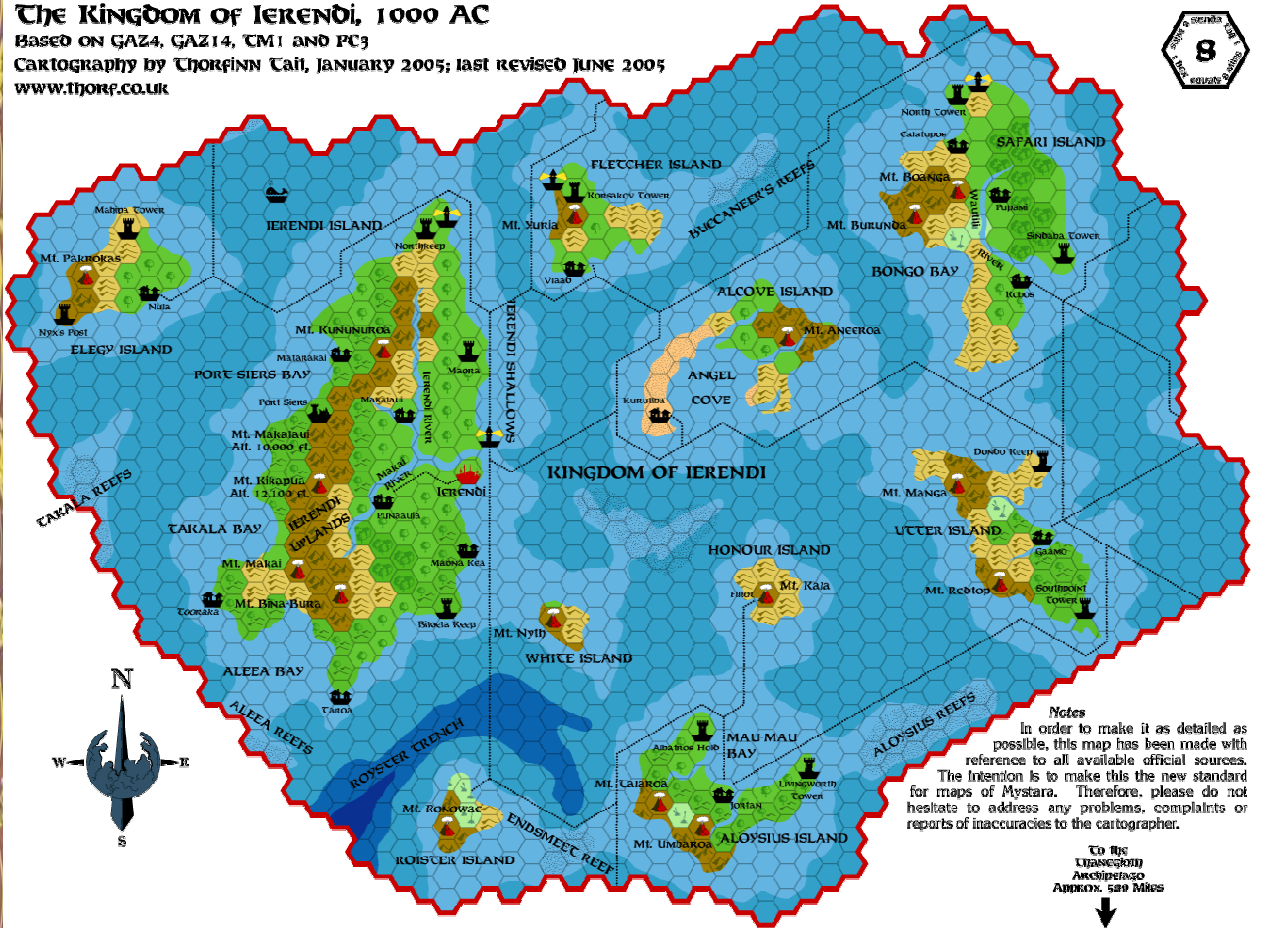
Le petit atlas de Mystara

The Kingdom of Ierendi, 1000 AC

Based on GAZ4, GAZ14, CM1 and PC3

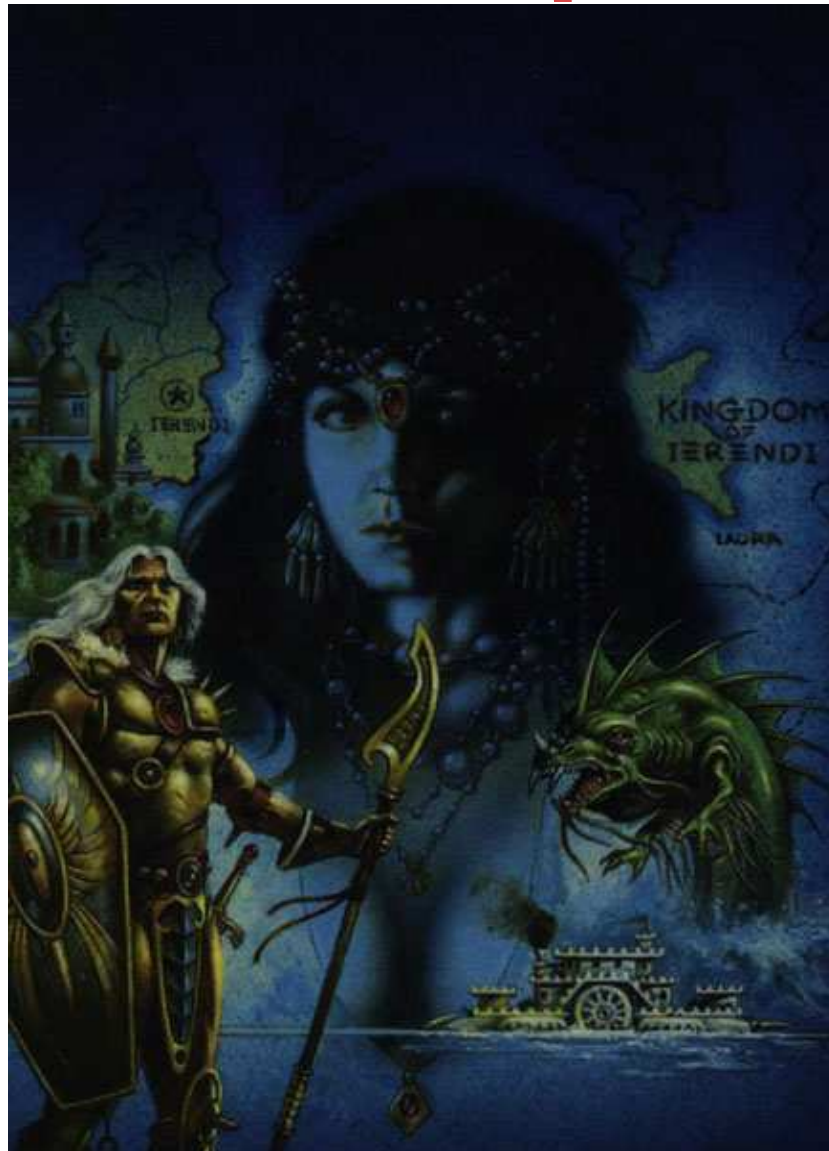
Cartography by Thorfinn Tall, January 2005; last revised JUNE 2005

www.thorff.co.uk



Notes
 In order to make it as detailed as possible, this map has been made with reference to all available official sources. The intention is to make this the new standard for maps of Mystara. Therefore, please do not hesitate to address any problems, complaints or reports of inaccuracies to the cartographer.

To the
**Library of the
 Archmage**
 APPROX. 580 Miles



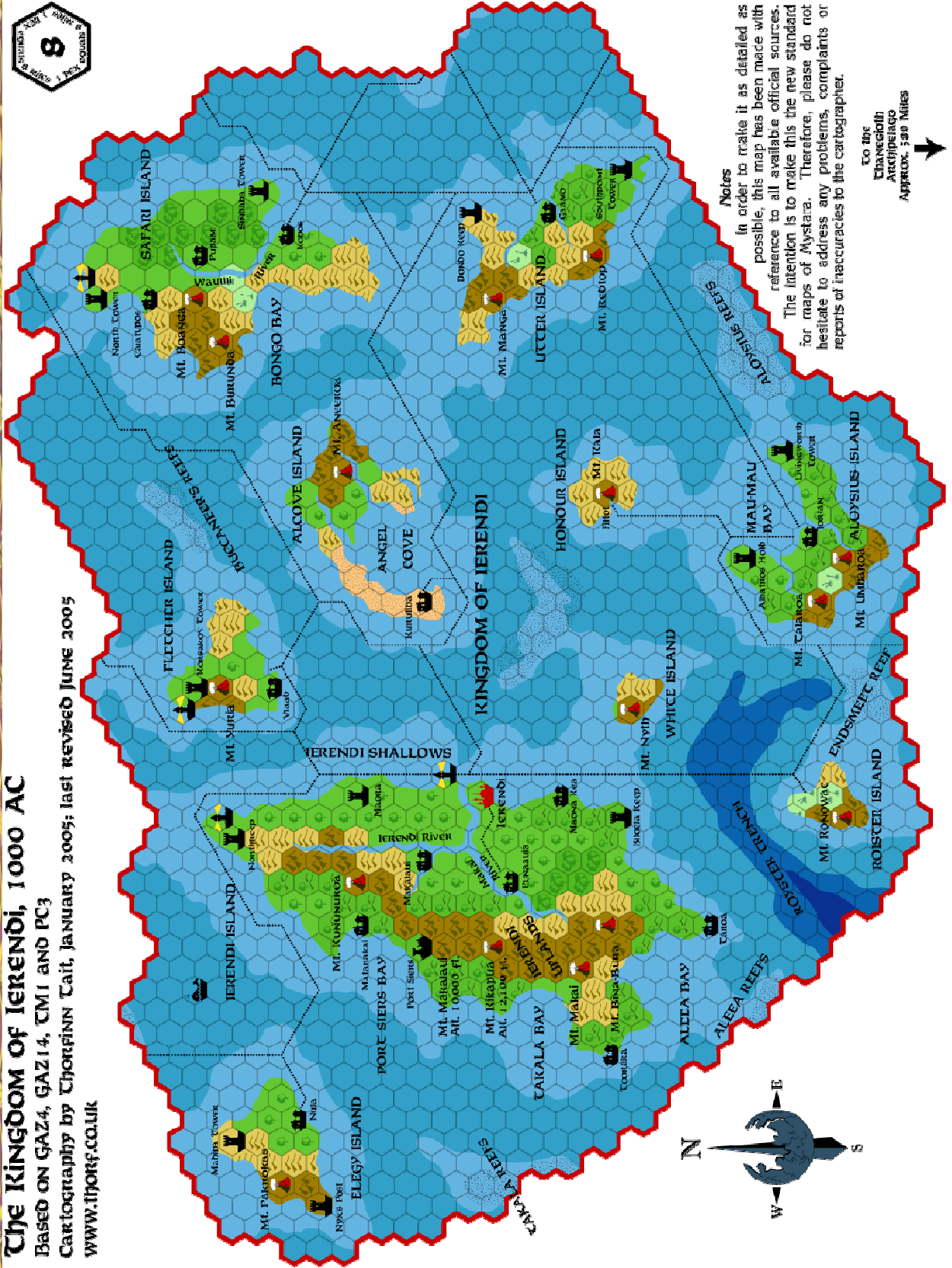


The Kingdom of Ierendi, 1000 AC

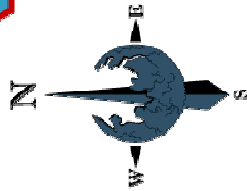
Based on GAZ4, GAZ14, CMI and PC3

Cartography by Thorfinn Tait, January 2005; last revised June 2005

www.thorff.co.uk



Notes
 In order to make it as detailed as possible, this map has been made with reference to all available official sources. The intention is to make this the new standard for maps of Mystara. Therefore, please do not hesitate to address any problems, complaints or reports of inaccuracies to the cartographer.



Scale bar
 0 100 200 Miles
 0 100 200 Kilometers
 Approx. 500 Miles

Géographie :

Le pays comporte une activité volcanique assez importante. Ierendi est ainsi formée d'îles d'origine volcanique qui présentent de nombreux paysages et environnements variés. On peut ainsi y trouver des basses terres humides et assez chaudes, des terres subalpines, des forêts pluvieuses, des marais, des plaines semi-arides, des terres de pierre volcanique noire, des côtes et les plateaux continentaux où vivent les tritons.

Le climat est méditerranéen chaud ; et humide, sauf en été.

Système politique :

Le système politique d'Ierendi est unique sur Mystara et peut-être dans le multivers. Le roi et la reine sont élus chaque année, pour un an. Leur élection est indépendante l'une de l'autre, ce qui fait que le roi et la reine ne sont généralement absolument pas mari et femme. L'élection s'effectue lors d'un grand tournoi pour aventuriers. Il s'agit des grandes festivités annuelles du pays. Celui-ci aime mettre à l'honneur le courage des aventuriers qui sont généralement bien vus dans le pays.

Le roi et la reine peuvent désigner jusqu'à quatre ministres sans portefeuille ministériel mais qui sont là plutôt pour conseiller le roi et la reine.

Le tribunal est une instance dirigeante qui comprend des nobles qui se répartissent dans les différents cabinets. La liste des cabinets n'est pas immuable, mais elle comprend généralement :

- Le département de l'agriculture chargé de gérer les activités de la chasse, de la pêche, de l'élevage et de l'agriculture à proprement parlé.
- Le département des affaires étrangères chargé de gérer les relations avec les autres pays, qui se trouvent être très majoritairement commerciales... C'est ce département qui appointe les ambassadeurs dans les autres nations.
- Le département des douanes chargé de collecter les taxes sur le commerce à l'international export / import.
- Le département des affaires internes chargé de la sécurité des citoyens et des visiteurs. Il gère à la fois les activités de la police et de l'armée. Ierendi possède d'ailleurs l'une des flottes les plus puissantes.

Chacun de ces départements a à sa tête un représentant de chacune des grandes familles nobles d'Ierendi.

Ce ne sont d'ailleurs pas le roi et la reine qui détiennent principalement le pouvoir. Il s'agit seulement d'une vitrine. Le pouvoir est surtout détenu par sept grandes familles.

Il existe également une puissante guilde d'aventuriers, où nombre des prétendants déçus à la royauté sont invités à y entrer. Il s'agit d'un « club » fermé et select, très prestigieux.

Religion :

La religion présente des visages différents. Les tritons vénèrent Malafor. Les makaïs se partagent entre leur ancienne religion du *culte druidique makaï* tandis qu'une version beaucoup plus moderne a émergé après la venue de Tomia, il s'agit du *Temple du peuple*. Mais certains habitants vénèrent également Tomia en tant que divinité indépendante. Une autre religion venue d'Ylaruam s'est étonnement implantée à Ierendi, il s'agit de *l'Eternelle vérité* d'Al Kalim. Enfin, certains dieux sont également vénérés. Ces religions sont présentées dans l'ouvrage sur *Les dieux de Mystara*.

Les îles d'Ierendi :

Ierendi comprend 10 îles dont voici une liste et une très brève description :

- **Île Ierendi** : il s'agit de l'île principale du royaume, qui a donné son nom au pays. C'est aussi et de loin, la plus grande et la plus peuplée. Elle abrite également la cité la plus importante, la cité d'Ierendi. La cité possède de nombreux docks où accostent les navires venus faire du commerce et où les attendent les fonctionnaires du département des douanes. C'est ici que se concentrent une grande partie de la vie d'Ierendi et la quasi-totalité du pouvoir.
- **Île Safari** : cette île est le paradis des voyageurs et des aventuriers. Elle comprend les villes de Kobos et de Marinebourg. Une grande partie du territoire est en fait une réserve naturelle comprenant de nombreuses espèces végétales, animales et monstrueuses exotiques. Des safaris contrôlés par les départements des Douanes et des Affaires internes, sont organisés. Ceux-ci sont payants bien sûr et réservés aux amateurs de sensations fortes.
- **Île Alcôve** : cette île centrale fut longtemps un refuge pour les pirates. Elle est très agréable, comprenant de nombreux lagons à l'eau claire et autres douceurs. L'île est surtout peuplée à présent des natifs makaïs qui y pêchent.
- **Île Utter** : cette île au sud-est est célèbre pour sa population d'albinos. Ces humains possèdent un gène qui les rend tous albinos. Plus de 1.600 d'entre eux vivent sur l'île. Ils sont d'ailleurs très religieux et mènent une vie spirituelle intense. Ce sont aussi d'excellents architectes.
- **Île Blanche** : cette toute petite île est située au centre – sud-ouest d'Ierendi. Elle a été peu visitée et son sol est constitué d'une pierre blanche poreuse qui a donné son nom à l'île. Ses côtes sont accidentées et aborder l'île est une expérience dangereuse. Seule une petite abbaye est implantée sur l'île. On y vénère le culte druidique makaï. Ils sont à moitié (au mieux) fous et ne parlent qu'un ancien dialecte nithien.
- **Île Roister** : cette île se trouve à l'extrême sud – sud-ouest d'Ierendi. Il y fait assez chaud et humide. L'été les moustiques envahissent l'air. Elle est habitée par des makaïs qui vivent de la pêche principalement.

Le petit atlas de Mystara

- **Île Aloysius** : cette île située à l'extrême sud présente de magnifiques paysages et de grandes plages. Ce fut longtemps une colonie pénitencière. Comme l'île Roister, elle est envahie l'été par le moustique « mau-mau » qui provoque des maladies. Néanmoins l'île a été colonisée pour ses mines d'or et de gemmes. Des nains et des gnomes se sont aussi installés sur l'île.
- **Île Elégie** : cette île se situe à l'extrême nord-ouest d'Ierendi. Cette une tranquille île aux verts paysages. Elle est assez pauvre en ressources mais les populations qui y habitent comptent sur la pêche pour se nourrir. Elle comporte aussi de nombreux paysages rocaillieux. Elle servit autrefois aux tribus makais de lieux sacrés pour ensevelir leurs morts. Cette pratique a cessé à la suite d'une ancienne malédiction.
- **Île Fletcher** : cette île à l'extrême nord d'Ierendi est proche de l'île principale. L'île comporte quelques forêts et de nombreuses races d'oiseaux y habitent. L'agriculture y est une activité productive (olives, citrons, raisins,..). De nombreux navires font escale dans sa petite ville, Vlaad.
- **Île Honneur** : cette petite île du centre sud d'Ierendi est parfaitement rocaillieuse et inhospitalière, ce qui fait qu'elle fut longtemps inhabitée. C'est certainement pour ces raisons que des mages décidèrent de s'y installer. Ils y vivent reclus et n'apprécient pas du tout les visites. Leur action fut importante pour l'obtention de l'indépendance du pays. Même si cette île fait partie du royaume d'Ierendi, ses habitants se comportent en tout point comme s'ils étaient indépendants, même s'ils diraient qu'ils sont ierendiens si la question leur été posée par un étranger.

Histoire :

Les makais sont présents sur les îles ierendiennes depuis des temps immémoriaux. Les premiers étrangers à y mettre les pieds, sont les nithiens en 1000 AVC. Ils y trouvèrent les makais et des tribus d'homme-lézards. Avec la disparition de l'empire nithien, ce peuple disparut également d'Ierendi. Ce qui est plus étonnant, c'est que les hommes-lézards disparurent également.

Des explorateurs thyatiens découvrirent les îles vers 570 APC. Ils y fondirent une colonie pénitencière. Plus tard, en 600 APC, Creeg le fou, un pirate ambitieux, brutal, intelligent et charismatique provoqua une rébellion parmi les prisonniers. Exploitant la corruption des autorités locales et la cruauté des traitements infligés par les geôliers thyatiens, il mit en déroute les forces thyatiennes et se proclama premier roi d'Ierendi. Bientôt Thyatis, ayant d'autres problèmes à gérer avec Alphatia, signa un traité avec Creeg le fou, abandonnant Ierendi. Petit à petit, au cours de ce même siècle Ierendi devint plus civilisé. C'est à cette époque que s'installèrent des magiciens sur l'île Honneur dans le but d'y conduire leurs recherches sans être dérangés. Puis Ierendi commença à se doter d'une puissante flotte de guerre, avec l'aide des magiciens de l'île Honneur.

A partir de 867 APC il fut décidé de procéder à l'élection du roi et de la reine grâce à un tournoi annuel appelé le « tournoi royal des aventuriers ». Les magiciens de l'île Honneur aident à son organisation et à son bon déroulement.

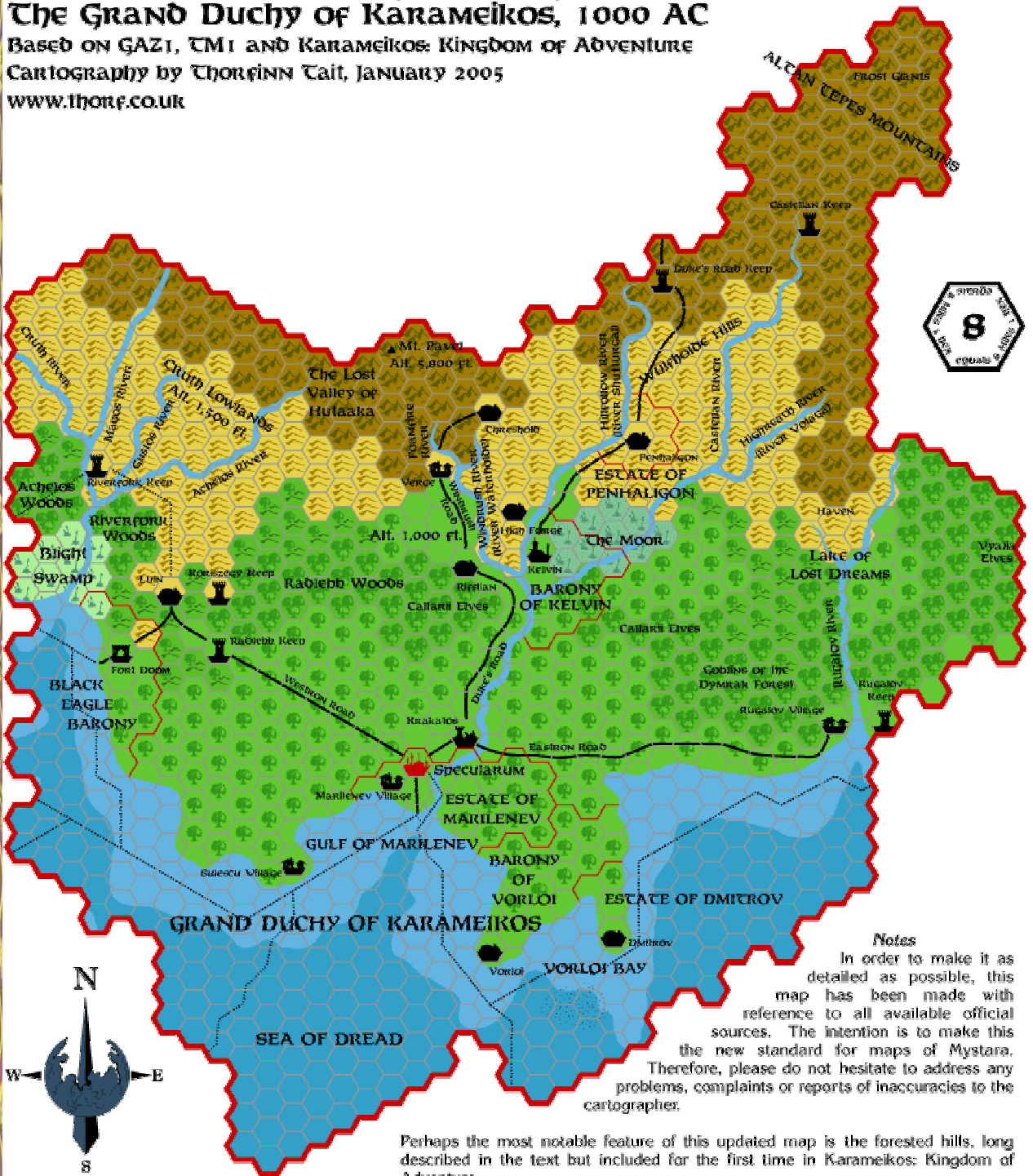
Karameikos

Nom officiel	Le grand duché de Karameikos
Dirigeant	Grand duc Stephan Karameikos III (LB à tendances LN)
Gouvernement	Grand duché
Inspiration	France et Russie médiévale
Capitale	Spécularium (Mirros)
Villes principales	Spécularium, Kelven, Valbourg, Luln, Noircastel, Sulescu, Hauteforge, Rifflian
Provinces	
Ressources	Bois, Fourrures, Poteries, Elevage, Fer, Cuivre, Verre, Or
Monnaie	empereur (platine), royal (or), halav (électrum), crone (argent), kopeck (cuivre)
Population	Humains, Elfes, Nains, Gnomes, Hins, Humanoïdes
Langages	Commun, Elfe, Nain, Gnome, Traldar, Halfelin, Gobelin, Orque, Géant
Alignements	LB – LN – NB – CB – NA – CN – LM – NM – CM
Dieux adoptables	Aerdrië Faenrya, Astérius, Bemarris (Arès), Benekander, Brandan (Nebelun), Brindhorin (Arvoreen), Cernunnos, Chardastes (Diancecht), Culte de Halav , Cyrrollalée, Diulanna (Artémis), Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren), Dumathoïn, Eglise karameikienne , Eglise traladarienne , Faunus (Pan), Fenmarel Mestarine, Flandal Peudacier, Garl Brilledor, Goïbniu, Hadès, Halav (Lug) , Heïmdall, Hel, Héphaïstos, Iliric (Math Mathonwy), Ilsundal (Corellon Larethian), Kagyar (Moradin), Khoronus (Chronos), Kythria (Aphrodite), Labelas Enoreth, Liena (Niké), Lokena (Athéna), Lornasen, Mealiden, Muamman Duathal, Ninsun (Metzli), Nob Nar (Brandobaris), Nyx, Ordana (Sehanine Archelune), Palson (Apollon), Patura (Héra), Petra (Brigantia) , Protius (Poséidon), Rillifane Rallathil, Sashelas des Abîmes, Sheela Peryroyl, Tarastia (Frigga), Taroyas (Zeus), Terra (Gaïa), Tirésias (Oghma), Turmis (Hermès), Tyche, Usamigaras (Urogalan), Valérias, Vanya (Sif), Wayland, Yondalla, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)
Dieux non adoptables	Bartziluth (Hruggek), Jammudaru (Vaprak), Kostchtchië, Kurtulmak, Leptar (Grankhul), Loup (Daragor), Masauwu, Nomog-Geaya, Orcus, Ouranos, Ranivorus (Yeenoghu), Thanatos, Thrym, Wogar (Maglubiyet), Yagraï, Yurtrus
Alliés	Thyatis , Ierendi, Minrothad, Darokin, Les 5 Comtés
Ennemis	

Tour d'horizon :

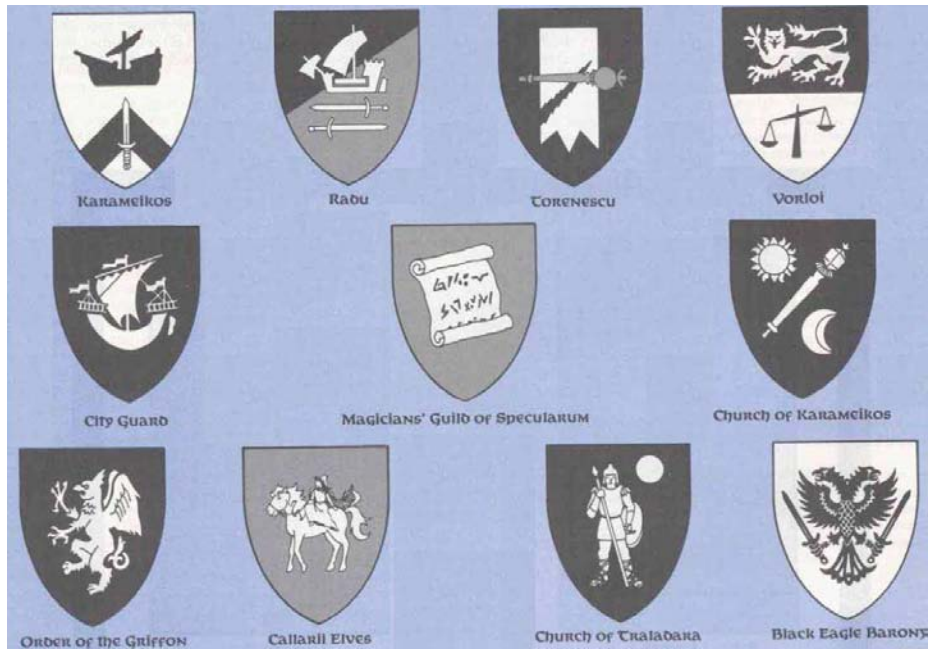
A tout seigneur tout honneur, Karameikos est le pays « de base » du monde de Mystara, le pays central des premières aventures et règles publiées sur ce monde, le pays des PJs...

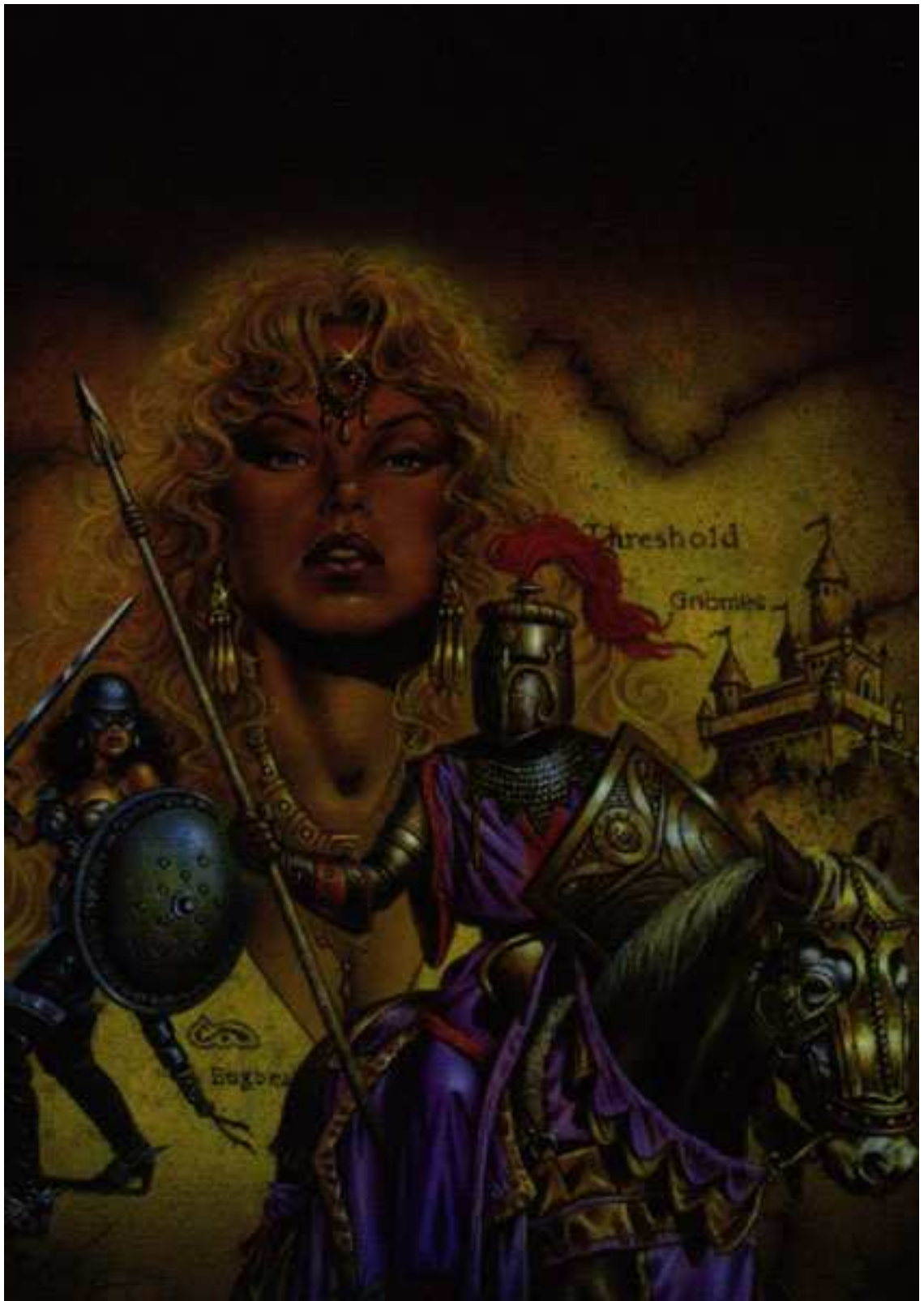
Le petit atlas de Mystara
The Grand Duchy of Karamaikos, 1000 AC
 Based on GAZI, TMI and Karamaikos: KINGDOM OF ADVENTURE
 Cartography by THORFINN Tait, January 2005
 www.thorff.co.uk



Notes
 In order to make it as detailed as possible, this map has been made with reference to all available official sources. The intention is to make this the new standard for maps of Mystara. Therefore, please do not hesitate to address any problems, complaints or reports of inaccuracies to the cartographer.

Perhaps the most notable feature of this updated map is the forested hills, long described in the text but included for the first time in Karamaikos: Kingdom of Adventure.





Les habitants :

Karameikos est une nation cosmopolite qui s'est forgée à partir de l'ancienne Traladara, pays du peuple traldar et récemment « colonisée » (« civilisée » diraient certains) par des humains en provenance de Thyatis. Mais c'est aussi un pays qui abrite de nombreuses autres races : elfes, nains, hins, géants et humanoïdes. Faisons donc un tour d'horizon.

Le petit atlas de Mystara

- Les humains : les humains composent la plus grande partie de la population et détiennent le pouvoir. Ils se décomposent en 3 sous-parties :
 - Les thyatiens : il s'agit des humains en provenance de Thyatis en 970 APC sous la conduite du Grand Duc Stephan Karameikos III. Ils représentent 10% de la population humaine mais détiennent la majorité du pouvoir. Ils sont assez entreprenants et comportent de grands guerriers.
 - Les traladariens : il s'agit des humains issus de l'ancien peuple traldar et originaires de ces terres. Ils sont plus ruraux et superstitieux que les thyatiens. Ils sont de plus petite taille que les thyatiens et ont souvent des yeux et des cheveux de couleur sombre. Ils constituent 70% de la population humaine de Karameikos.
 - Les métis : il s'agit du fruit des mariages mixtes entre traladariens et thyatiens. Ils représentent à présent 20% de la population humaine. La plupart du temps, les parents (ou grands parents) sont constitués du père guerrier dans les armées, qui s'est vu octroyer un lopin de terre dans le pays et de son épouse car il s'est marié avec une traladarienne. L'inverse est beaucoup plus rare.
- Les elfes :
 - Les elfes callarii : personne ne sait exactement combien ils sont. Il n'existe pas de recensements ou de numération chez les elfes. Ils vivent plutôt du centre nord jusqu'au centre sud-est de Karameikos, Rifflian étant leur capitale. Ils sont plus grands que les hauts elfes « classiques » tels qu'on peut les trouver en Alfheim. Ils sont solides, ont des cheveux très pâles (blonds à blancs) et des yeux bleus. Ils sont plutôt joyeux et travailleurs. Ils sont doués pour la navigation fluviale, l'équitation, le dressage et le commerce de chevaux, la chasse et l'entretien des forêts. Ils sont très ouverts envers les humains et se lient aisément avec eux. Ce sont les elfes les plus ouverts à l'humanité. Le Grand duc Stephan Karameikos III possède d'ailleurs une garde entièrement composée d'elfes callarii.
 - Les elfes vyalia : ces elfes beaucoup moins connus vivent dans les forêts du sud-est de Karameikos, non loin de la frontière avec Thyatis. Ce sont plus des elfes des bois. Ils sont extrêmement isolationnistes et se concentrent sur l'étude de la vie, de la nature et des arcanes. Mis à part quelques uns qui servent les forces karameikiennes ou thyatiennes en tant qu'éclaireurs des bois, ils ne s'occupent pas des affaires humaines et le Grand duc ne s'occupe guère d'eux.
- Les nains : les nains de Karameikos appartiennent au clan Grandemine, sauf les immigrants venus exercer leur profession à Karameikos, souvent comme soldats. Industriels et besogneux, ils apprécient plus la compagnie des thyatiens que celle des traladariens.
- Les gnomes : une communauté gnome vit à Hauteforge (où vivent également une partie des nains) sous l'autorité de leur roi. Néanmoins ce roi reconnaît le Grand duc



Le petit atlas de Mystara

comme une autorité supérieure tant que celui-ci leur laisse une totale autonomie sur leur territoire. Ce sont eux qui frappent les pièces de monnaie du grand duché. Ils profitent du commerce qui s'est accru depuis l'arrivée des thyatiens.

- Les hins (tinigens, halfelins) : ce sont principalement des immigrants venus des 5 Comtés attirés par le commerce important de Karameikos. On en trouve un peu partout disséminés dans le grand duché.
- Les géants : les montagnes de l'Altan Tepe, au nord-est de Karameikos abritent une forte communauté de géants des glaces. Evidemment ils ne reconnaissent en rien le pouvoir du Grand duc et représentent un danger. Néanmoins ils ne descendent guère de leurs montagnes et seuls ceux qui s'aventurent sur leur territoire en empruntant la route marchande vers Selenica à Darokin, risquent vraiment de les rencontrer. Les collines du nord du pays comportent aussi quelques communautés éparées de géants des collines ou de géants des pierres.
- Les humanoïdes : Karameikos comprend encore de larges zones peuplées d'humanoïdes divers et variés. Ainsi gobelins, gobelours, hobgobelins, ogres, kobolds et gnolls sont légion. On peut trouver aussi des orques, des trolls, des minotaures et des troglodytes. Ils constituent un véritable fléau que les humains et leurs alliés essaient d'éliminer.
- De plus le pays comporte encore dans ses plus sombres forêts un certain nombre de lycanthropes issus d'anciennes grandes épidémies.

On comprend ainsi qu'avec cette multitude de peuples et de races, le nombre des dieux vénérés à Karameikos soit aussi important.

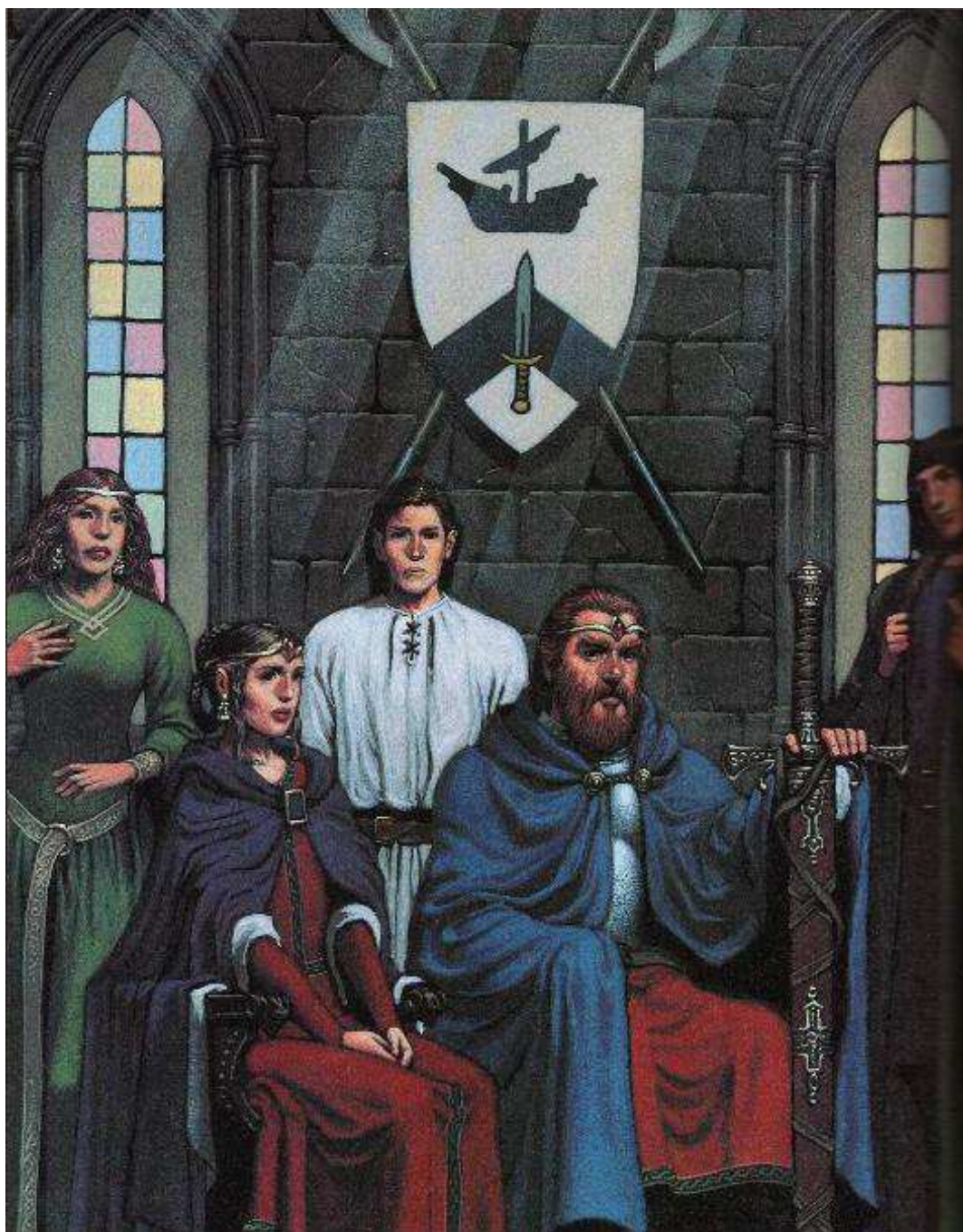
Les humains ont une coutume qui vient des traladariens à la base, mais que les thyatiens ont adoptée. Il s'agit de la cérémonie du cisaillement. Quand un jeune atteint les 14-19 ans, il demande à ses parents (c'est le plus souvent dans ce sens) d'être cisailé. La famille prend alors un dernier repas ensemble où les chefs du village (ou du quartier en ville) sont invités. Au cours du repas on remet à l'adolescent une tenue de voyage dont on coupe le bas du manteau. A la fin du repas, le jeune quitte sa famille et doit se débrouiller pendant 2-3 ans. Durant cette période, il n'est plus considéré comme un membre de la famille, mais comme un simple ami. C'est ainsi que beaucoup profitent de cette période pour monter leur affaire, s'engager dans l'armée ou... devenir aventuriers. C'est sans doute l'une des raisons qui fait que Karameikos est le pays qui génère le plus d'aventuriers. Après quoi il peut revenir à la maison où un nouveau dîner aura lieu et où il sera réintégré dans la famille et considéré pleinement comme un adulte. Au cours de celui-ci, un nouveau vêtement portant le blason de la famille ou du clan, est offert au jeune adulte. Ce sont la plupart du temps les garçons qui subissent le cisaillement. Mais les filles peuvent le demander, surtout celles qui souhaitent devenir aventurières. Un jeune cisailé issu d'une famille noble est considéré comme dénué de titre et simple « roturier » durant tout le temps de son cisaillement. Seuls les humains pratiquent cette coutume.

Le petit atlas de Mystara

Les humains se répartissent en 3 classes sociales : les criminels, les hommes libres et les nobles (Grand duc, baron, baronnet, chevaliers (établis ou pas), seigneurs de cours (établis ou pas). Les criminels sont des hommes libres ayant provisoirement perdu certains droits. Il n'y a pas de serfs ni d'esclaves à Karameikos.

Pouvoir :

Le pouvoir est donc détenu par le Grand duc Stephan Karameikos III. C'est un thyatien dans la force de l'âge venu dans le pays en faire son propre fief. Il ne regrette ce choix en rien même si la tâche a été difficile et reste encore énorme. Il ne désespère pas non plus pouvoir un jour s'affranchir complètement de l'empire de Thyatis et faire de Karameikos un royaume à part entière.



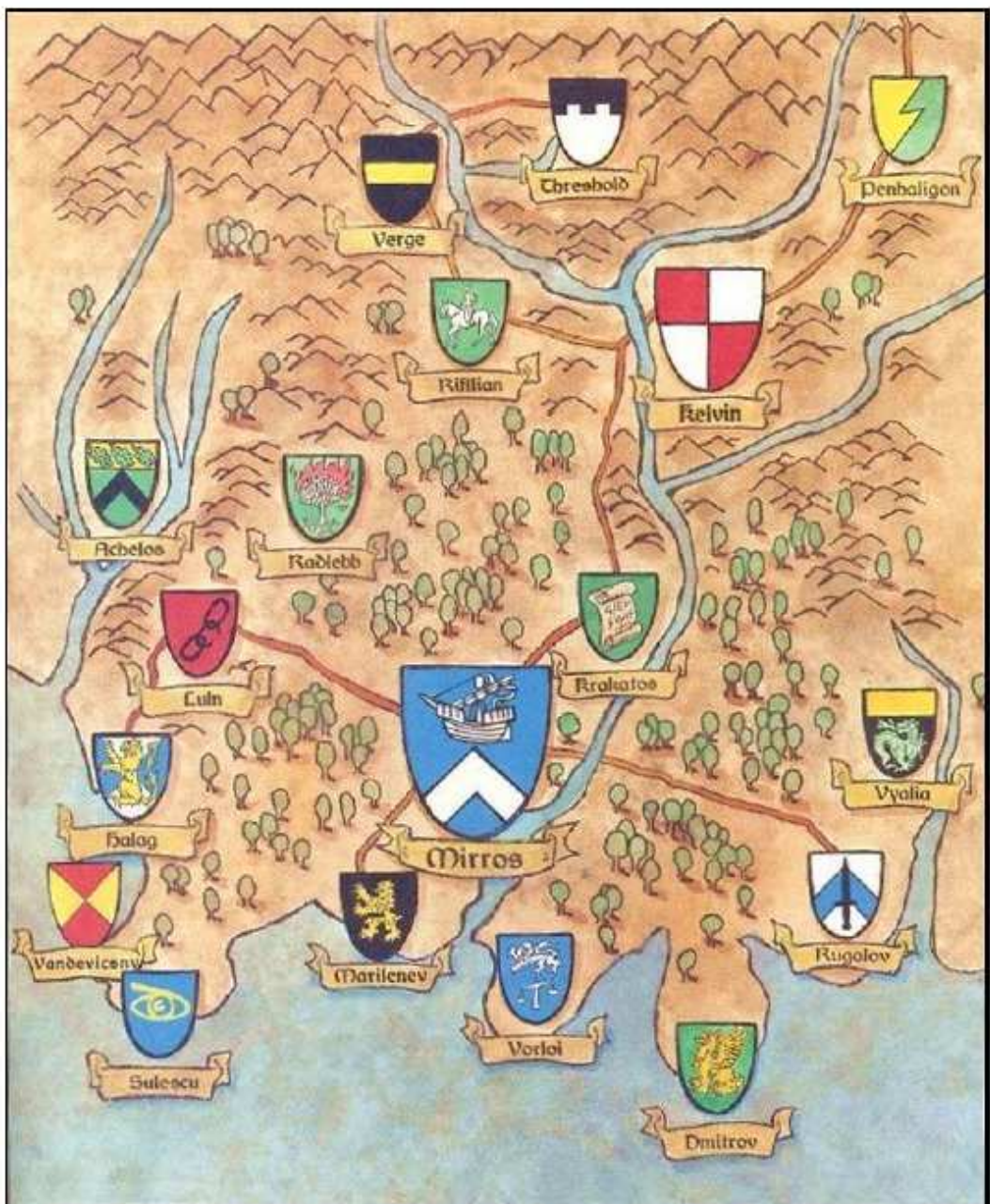
La famille régnante, de gauche à droite, Adriana (fille du grand duc), Reine Olivia, Prince Valen (fils du grand duc), Stephan Karameikos III et Prince Justin

Le petit atlas de Mystara

Il se fait aider par des conseillers et des ministres compétents aussi bien issus des rangs des thyatiens, traladariens que des métis.

N'étant qu'un grand duché, en dehors de lui, il n'existe pas de titres de noblesse au-dessus de baron. Il n'y a donc aucune vicomte, comte, marquis ou duc. Tout au moins il n'y en aura pas, tant que Karamaikos ne sera pas devenu un royaume.

Le pays dispose de 5 barons (Desmond Kelven II de Kelven, le prêtre Sherlane Halaran de Valbourg, Philip Vorloï de Vorloï, le maître barde Fyodor de Luln et le paladin de Lokena / Athéna, Lamar de Koriszegy) en tout et pour tout. Il y eut aussi Ludwig Von Hendriks à Noircastel, un cousin de Stephan, mais complètement maléfique, il fut éliminé et remplacé par un conseil de 4 baronnets. Karamaikos comprend aussi d'autres nobles, des chevaliers établis ou sans terres.



This map, created for the royal grandchildren, shows the relative locations and coats of arms of the cities, towns, and

elven estates in Karamaikos. The arms of many towns are simplified or modified versions of those of their rulers.

Le petit atlas de Mystara

Deux grandes églises occupent la majorité du terrain spirituel, malgré la très grande diversité des dieux vénérés. Il s'agit de l'église traladarienne (issue des anciens traldars et de leurs dieux) et l'église karameikienne, qui est en fait une consolidation des dieux vénérés à Thyatis. Les dieux de ces deux églises sont donc vénérés par l'intermédiaire de ces deux églises ou séparément (voir l'ouvrage *Les dieux de Mystara*). Mais il existe également le culte de Halav et tout un tas d'autres dieux humains ou non. Ces deux principales églises sont les seules à vraiment jouer un rôle politique au sein du Grand duché. L'Église karameikienne dispose d'un ordre de chevalerie qui lui est dédié : l'Ordre du Griffon.

Dans les pouvoirs, il y a aussi la présence de trois très grandes familles, deux d'origine traladarienne : le clan Radu qui est suspecté de gérer nombre d'activités illicites et le clan Torenescu, très désireux de remettre les traladariens au pouvoir. Le dernier clan est le clan Vorloï, dirigé par le baron Philip Vorloï, et qui est un clan aux activités commerciales florissantes.

De nombreuses guildes diverses occupent également une partie du terrain économique et s'accaparent les miettes restantes du pouvoir politique.

La criminalité :

Depuis la fin du baron noir Ludwig Von Hendricks de Noircastel, il n'existe plus que 3 grandes organisations criminelles à Karamaikos. Il s'agit de :

- La société voilée : une sorte de mafia basée à Spécularium et décidée à s'enrichir le plus possible.
- L'anneau de fer : l'organisation la plus éminemment maléfique. Il s'agit d'une organisation d'assassins et d'esclavagistes, qui faisait une partie de son commerce avec le baron noir. Depuis sa fin, leur activité a décliné mais ils ont su s'adapter et trouver de nouveaux « marchés ». Elle est connue aussi pour accueillir de nombreux lanceurs de sorts maléfiques et rechercher nombre de sorts et objets magiques.
- Le royaume des voleurs : cette organisation de voleurs de haut vol est un cercle très fermé et très restreint. Elle n'est responsable que d'une petite fraction de la criminalité, mais ses vols sont généralement si audacieux qu'ils font parler beaucoup d'eux. Elle est basée à Spécularium.

Géographie :

Le pays se trouve au centre-sud du monde connu. Il est bordé au sud par la mer de la Terreur qui s'étend loin au sud. À l'ouest, il est bordé par les 5 Comtés, au nord par Darokin, au nord-est par Ylaruam sur une petite longueur de frontière et à l'est par Thyatis censé toujours posséder le Grand duché comme colonie.

Le sud et l'est présentent surtout des territoires forestiers dont certaines zones ont été défrichées pour accueillir l'agriculture et les communautés humaines. En allant vers le nord, on trouve de grandes zones de collines qui abritent nombre d'humanoïdes mais aussi les

Le petit atlas de Mystara

communautés gnomes d'Hauteforge et humaine de Valbourg et Penhaligon. Tout le nord du pays est occupé par une grande chaîne de montagnes, nommée les pics noirs au nord et l'Altan Tepe au nord-est. A l'extrême ouest près des 5 Comtés, on trouve une petite région de marais, les marais flétris. Ils sont formés par le delta de plusieurs grandes rivières venant s'y regrouper. De même au centre du pays, trois grandes rivières descendent vers la mer et se rejoignent juste au sud de Kelven et poursuivent leur chemin jusqu'à Spécularium et la mer de la Terreur.

Le climat est tempéré océanique.

Histoire :

Aux environs de 1.500 AVC, des Nithiens, faisant partie du clan Traldar partent pour coloniser de nouvelles terres dans une région éloignée décrite par des explorateurs. Arrivés en ces terres, formées de vastes forêts côtières, ces pionniers habitués à un climat plus doux et aux bienfaits de la civilisation voient leur bonne volonté incapable de les défendre contre les rigueurs de l'hiver, les animaux sauvages, les monstres et les maladies. La colonisation tourne au désastre. Les Traldars perdent tout contact avec l'empire de Nithie et bientôt leur vie ne se résume plus qu'à un atroce combat pour s'abriter et se nourrir.

Une centaine d'années plus tard, les survivants traldars, revenus à l'âge de pierre, rencontrent des Hutaakiens, une race d'humanoïdes à tête de chacal. Ces derniers, plus avancés tant sur les plans technologique que culturel, dominent les Traldars et font d'eux leurs servants. Les Hutaakiens créent alors un vaste royaume à partir de leur vallée natale située dans les montagnes au nord. Cinq cent ans passèrent. Cinq cents ans de dur labeur pour les Traldars mais aussi cinq cents ans d'apprentissage dans un milieu de loin plus confortable qu'avant la venue de leurs présents maîtres.

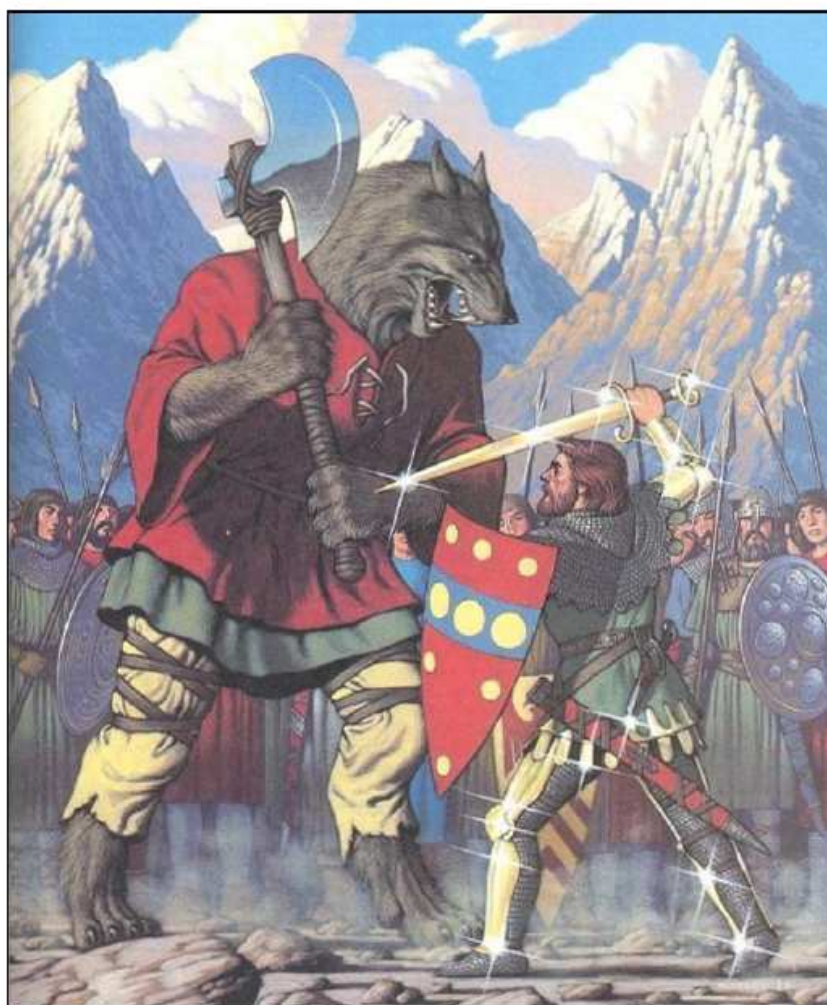
Vinrent alors les envahisseurs gnolls, de l'Ouest. Ces derniers, des humanoïdes à têtes d'hyènes, recherchaient de bonnes terres et du butin. Ils trouvèrent avec le royaume d'Hutaaka ce qu'ils voulaient. Les Hutaakiens, quant à eux, battirent retraite dans leur vallée et laissèrent la majorité des Traldars derrière eux avec pour ordre de combattre les Gnolls pour couvrir leur retraite. Les Traldars, beaucoup moins nombreux que les Gnolls mais mieux équipés et ayant une meilleure connaissance des forêts allèrent à la rencontre des forces ennemies. Les batailles furent sanglantes pour les deux camps. De ces combats ressortirent trois Traldars, Halav, un guerrier chef du village nommé Lav, Petra, une servante des dieux du panthéon traladarien et également la reine de la ville de Krakatos et Zirchev un traldar éduqué par les Hutaakiens dans les voies de leur étrange magie. Ces trois finirent par se rencontrer et s'unirent dans le combat contre les envahisseurs. Unis, ils réussirent à repousser les Gnolls en menant les milliers de Traldars au combat.

Commença alors l'âge noir des Traldars. Les Hutaakiens restèrent à jamais dans leur vallée et les légendes traldars commencèrent à les oublier mêlant leurs souvenirs avec ceux des gnolls. Bientôt, il n'y eut plus que les hommes-bêtes, et plus d'hommes à tête de chacal et

Le petit atlas de Mystara

d'hommes à tête d'hyène. Ils changèrent leur nom pour Traladariens et la terre qu'ils habitaient devint la Traladara. Ils devinrent un peuple isolé sans gouvernement central, vivant au jour le jour dans de petites communautés forestières parsemées dans les clairières des forêts traladariennes. Des clans demi-humains en vinrent à s'installer dans le pays, dans les endroits peu fréquentés par les humains. Un clan elfique quittant ceux qui allaient au nord fonder Alfheim, les Callarii, s'établit dans les forêts centrales. Un clan de gnomes colonisa les collines aux nord du pays et des tribus humanoïdes se dispersèrent dans l'arrière pays. Des marchands provenant du nouvel empire de Thyatis tout juste à l'est et aussi des guildes de Minrothad dans les îles au sud établirent des routes commerciales avec les communautés traladariennes. Une de ces communautés située au sud sur le bord d'un grand fleuve, devint une ville marchande florissante. C'est alors qu'un peu moins de mille ans après la venue des hommes-bêtes, l'empire de Thyatis, en pleine expansion, se saisit de cette ville, Marilenev et la rebaptisa Spécularium tout en déclarant que le pays de la Traladara était désormais un protectorat de l'empire.

En 970 après le couronnement du nouvel empereur de Thyatis, un jeune duc thyatien à l'avenir extrêmement prometteur prend une décision déconcertante. Il propose à l'empereur Thincol, son ami, de lui échanger ses riches terres ancestrales contre le protectorat traladarien et le droit d'y régner comme il l'entend. Le marché est conclu et le jeune duc, Stéphan Karameikos III, part avec ses armées et ses suivants pour s'établir dans se qu'il nomma dès lors, le grand duché de Karameikos.



The Traladarian hero Halav, his magical bronze armor glowing, engages in a final battle with the leader of the Beast-Men. This piece is rendered in the New Karameikan

style of art, stressing a realistic approach to portrayal and scene, as well as a focus on active subject matter. Compare this art with the piece depicting the same subject on page 6.

Les 5 Comtés

Nom officiel	Les 5 Comtés
Dirigeant	Sheriff Jaevosz bottes poussiéreuses (comté de la mer) LB, Sheriff Multhim barbe grise (comté des hautes terres) LB, Sheriff Maeragh petits-rires (comté de l'est) LB, Sheriff Delune yeux-sombres (comté du cœur) LB, Sheriff Sildil yeux-marins (comté du sud) LB
Gouvernement	Système fédéral dirigé par les 5 sheriffs
Inspiration	La Comté (Tolkien)
Capitale	Shireton
Villes principales	Shireton, Tothmeer, Thantabbar, Ober's Mimbur, Wereskalot
Provinces	Comté de l'est, Comté des hautes terres, Comté du cœur, Comté de la mer, Comté du sud
Ressources	Agriculture (petit pois, haricot, radis, champignon, carotte, oignon, asperge, ail, persil, fruits,...), Bières et spiritueux, Tabac
Monnaie	jaune (or), étoile (argent), crépuscule (cuivre)
Population	Hins
Langages	Halfelin, Commun (thyatien et dialecte darokinien)
Alignements	LB – LN – NB – CB – NA
Dieux adoptables	Brindhorin (Arvoreen), Coberham, Cyrrollalée, Djaea (Rhéa), Faunus (Pan – Damh), Nob Nar (Brandobaris), Ordana (Sehanine Archelune), Sheela Peryroyl, Usamigaras (Urogalan), Yondalla
Dieux non adoptables	Bartziluth (Hruggek), Leptar (Grankhul)
Alliés	Darokin (commerce), Ierendi (commerce), Minrothad (commerce), Karameikos, Alfheim (amitié), Thyatis (un peu forcé)
Ennemis	

Tour d'horizon :

Les 5 Comtés forment le pays des hins, aussi appelés tinigens ou halfelins. Le pays a connu une histoire compliquée et sanglante mais depuis le temps des héros hins (qui sont devenus ou ont fusionné avec des divinités, voir *Les dieux de Mystara*) au 7^e siècle avant le couronnement du premier empereur de Thyatis, le pays vit en paix (ou presque) et n'a plus connu d'invasions réussies.

Comme on peut s'y attendre, les hins y vivent une vie paisible et pleine d'allégresse,... mais aussi de commerce, d'aventures et pour certains de piraterie.

Les hins de Mystara et des 5 Comtés, aiment la bonne chère, la cuisine, fumer la pipe mais aussi partir en aventures durant leur jeunesse, utiliser la magie pour certains, naviguer et d'autres encore se sont même convertis à la piraterie.

Le pays est divisé en 5 Comtés gouvernés par un sheriff.

The Five Shires, 1000 AC

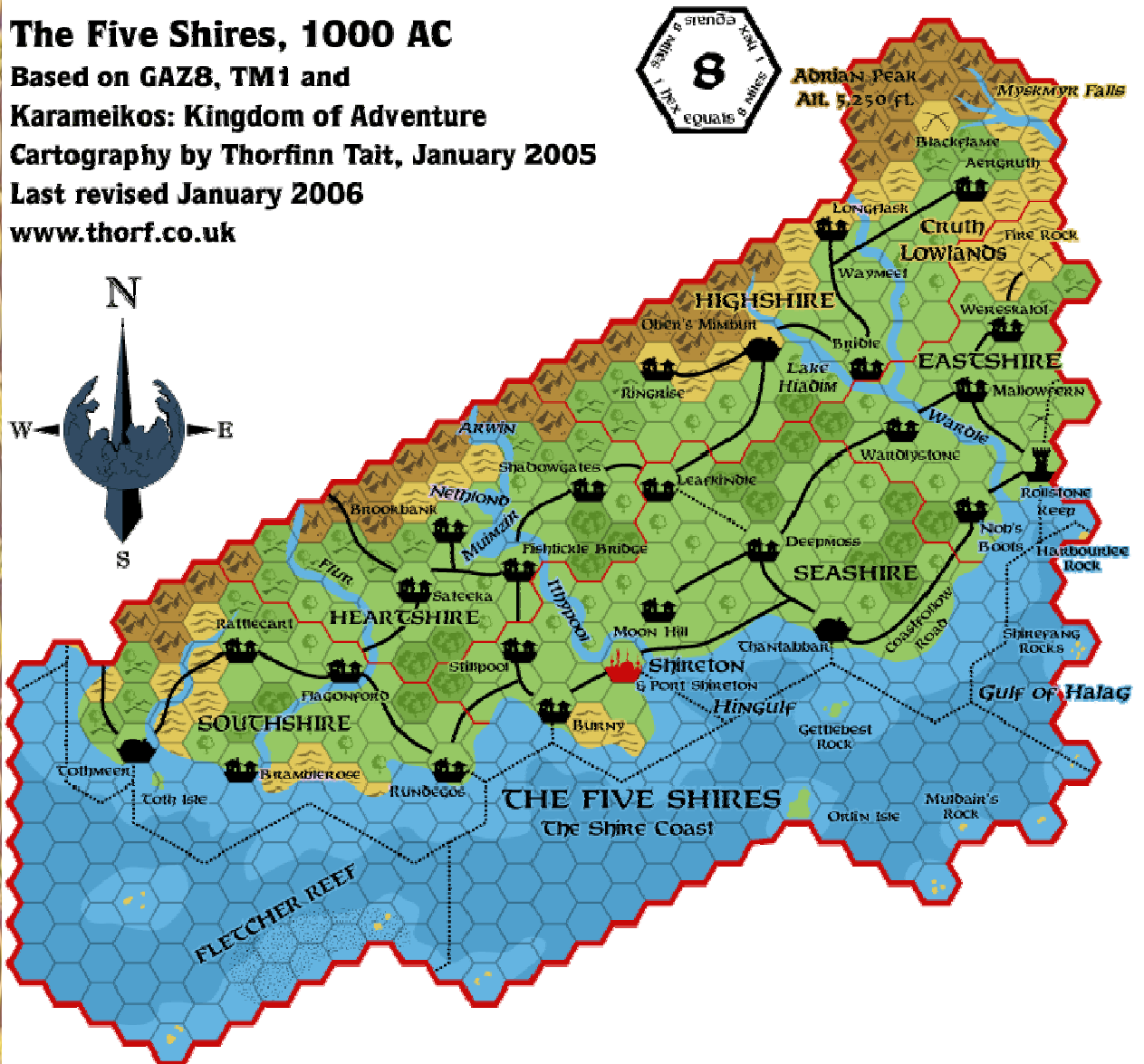
Based on GAZ8, TM1 and

Karamaikos: Kingdom of Adventure

Cartography by Thorfinn Tait, January 2005

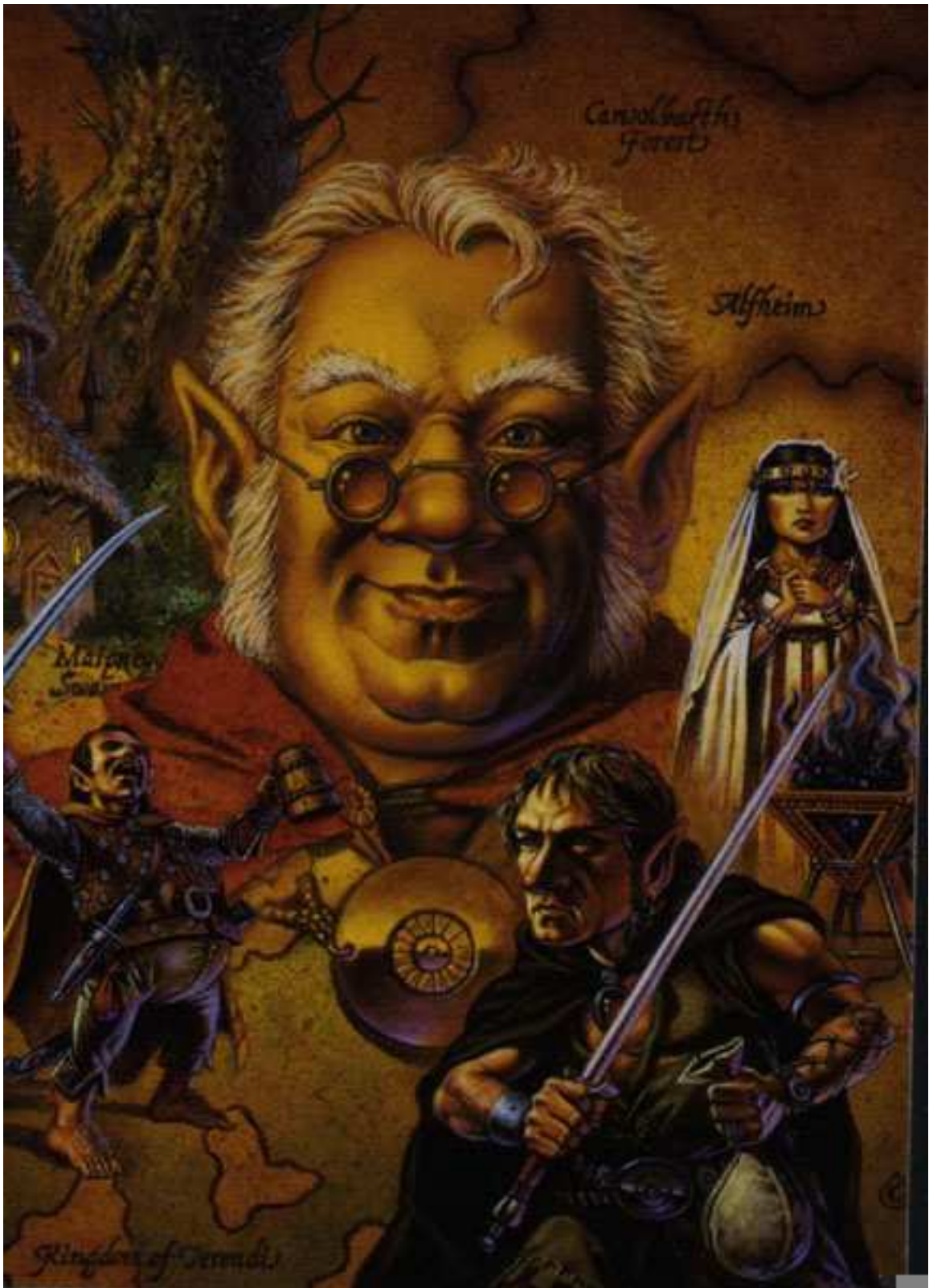
Last revised January 2006

www.thorf.co.uk



Les 5 Comtés sont un pays au climat tempéré agréable, quoique assez pluvieux. En hiver des tempêtes peuvent néanmoins secouer les côtes et amener un peu de neige. Mais les hivers sont parfois relativement doux. L'été est assez chaud et les pluies moins fréquentes.

Les 5 Comtés se situent sur une bande de terre le long des monts Cruth. A l'extrême nord-est du pays, se trouve l'un des pics les plus élevés des montagnes Cruth. De ce pic s'écoule le fleuve Cruth qui poursuit sa route dans Karamaikos. Le pays comprend aussi des terres fertiles et agréables à vivre : des plaines, des bois et des collines que les hins apprécient tout particulièrement. Certaines de ses collines sont riches en minerais, ce qui valut aux hins par le passé la visite intéressée et armée des nains, puis des orques. Sur quasi toute leur frontière nord, les 5 Comtés sont bordés par les montagnes Cruth qui les séparent de Darokin, bien qu'une passe permette le commerce avec ce voisin. Certains hins y vivent dans de profondes cavernes, y cultivant des champignons. Le sud du pays est bordé par le golfe de Halag qui est partie intégrante de la mer de la Terreur. Les navires de patrouille des 5 Comtés y assurent une surveillance permanente.



Le pouvoir :

Les 5 Comtés comme leur nom l'indique, sont formés par 5 Comtés différents. A la tête de chacun d'entre eux, un Sheriff le dirige. Ce sont des huns talentueux et volontaires qui remplissent cette tâche durant quelques années, avant de laisser la place à quelqu'un d'autre. Durant tout leur mandat de sheriff, ils se savent sous l'œil de leurs dieux halfelins.

Le petit atlas de Mystara

Les 5 sheriffs se réunissent quatre fois par an, afin de décider de la politique générale des 5 Comtés. Habituellement leurs avis sont semblables ou proches. Si tel n'est pas le cas, les décisions sont soumises à un vote, puis appliquées fidèlement par les 5 Comtés.

Sinon ils gèrent les affaires de leurs Comté, voyagent beaucoup, résolvent les problèmes et arbitrent les disputes,...

Ils peuvent s'appuyer sur les clans. Il en existe une centaine aux 5 Comtés. Chaque clan, comprend environ 1.500 individus lorsqu'il arrive « à maturité ». Chaque clan a son leader. C'est le deuxième cercle de pouvoir aux 5 Comtés. Les clans existent depuis longtemps, mais certains disparaissent et d'autres apparaissent, si au moins deux des sheriffs en valident la création.

Le troisième cercle de pouvoir est constitué par les gardiens de la Flamme noire. Ce qu'est la Flamme noire sera expliqué dans un autre paragraphe, mais ces gardiens ont un grand pouvoir également et leurs paroles sont toujours écoutées. Ils sont considérés comme des gardiens spirituels et c'est souvent autour d'eux que se rassemblent les amateurs de magie profane aux 5 Comtés.

Les hins forment au final un peuple assez aisé à diriger.

Les 5 Comtés :

Les 5 Comtés sont formés de... 5 comtés que voici :

- **Le Comté des hautes terres :** situé au nord nord-est il est constitué de montagnes accidentées, de collines couvertes de mauvaises herbes et de bois profonds. Sur ses bordures, on peut y trouver des orques et les hins patrouillent en permanence. Il comprend des mines métallifères, des cavernes profondes où sont cultivés des champignons ; et les communautés les plus sales (ou plutôt les moins propres) des 5 Comtés, car on y trouve les industries de la forge.
- **Le Comté de l'est :** c'est le comté qui fait frontière avec Karamaikos et du coup c'est le plus visité par des étrangers (surtout la petite ville de Wereskalot). On y trouve des collines, des bois et des prairies. Il est aussi pas mal patrouillé, bien qu'un peu moins souvent depuis la fin du baron noir Ludwig Von Hendricks de Noircastel.
- **Le Comté de la mer :** c'est le comté le plus riche et le plus peuplé des 5 Comtés. Il donne sur le golfe de Halag, et possède de riches terres. On y vit au calme. Toutes les conditions sont réunies pour faire de ce comté le centre de la vie du pays. C'est là qu'on peut trouver la capitale du pays, Shireton.
- **Le Comté du cœur :** le comté au centre du pays est traditionnellement le plus consacré aux activités minières. Le terrain ressemble un peu à celui qu'on peut trouver au Comté des hautes terres, même s'il n'y a pas de grands pics ici, et moins d'orques. Il comporte aussi une route qui traverse les montagnes pour aller à Darokin.

Le petit atlas de Mystara

- **Le Comté du sud** : ce comté situé au sud sud-ouest du pays se trouve là où les premiers hins débarquèrent il y a de cela fort longtemps. D'ailleurs les terres sentent cette ancienneté de la colonisation par les hins, car tout respire ici la culture hin. Leurs maisons, leurs champs et toutes leurs activités semblent se fondre dans le paysage à la perfection. Ce comté est également riche et prospère. On y fait de l'agriculture et on y pratique l'élevage de moutons.

La Flamme noire :

Le grand artefact des hins est la Flamme noire. En fait une partie de celle-ci est détenue au sein de chaque clan et conservée précieusement dans un sanctuaire par un gardien de la Flamme noire.

Cette Flamme noire est d'origine inconnue pour les hins, même s'ils pensent qu'il y a une origine divine là-dessous. Elle fut découverte en 746 AVC dans des cavernes profondes sous les monts Cruth et servit aux hins à retrouver leur indépendance grâce aussi à l'action des héros hins.

Ses pouvoirs ne sont pas connus de tous, bien au contraire. Seuls les gardiens semblent en connaître une grande partie. Toujours est-il, qu'il n'y a que les hins qui puissent la manipuler à mains nues sans subir de graves blessures. La Flamme noire est froide et peut être projetée pour provoquer des dégâts de froid sur la cible. Mais la Flamme noire possède nombre d'autres pouvoirs que peu de personnes connaissent.



Le peuple hin :

Le peuple hin est dans sa grande majorité tel qu'on imagine habituellement les hins. Ils sont joyeux, paisibles, heureux de vivre, bons vivants, aimant la fête et festoyer ; ils sont pourtant travailleurs. Dans les 5 Comtés, la majorité travaille dans les champs, à l'étable, dans les mines, à la forge pour certains. D'autres deviennent marins. Il y a nombre de marins hins et leur flotte, sans être aussi puissante que celle d'Ierendi, est tout de même imposante.

Le petit atlas de Mystara

Les hins comportent aussi nombre d'aventuriers. Cela est dû en bonne partie à la coutume du Yallara. Cette coutume est quelque peu similaire au cisaillement des humains de Karamaikos. Il s'agit pour les jeunes hins à la fin de l'adolescence de passer une partie de leur vie, de 3 ou 4 ans à 60 ans voire plus, en tant qu'aventuriers. Ils partent à l'aventure et voyagent alors beaucoup. Nombre d'entre eux choisissent ensuite la vie de marin. Et la plupart des hins que l'on trouve à l'extérieur des 5 Comtés sont des aventuriers en train de vivre leur yallara.

Enfin certains des hins vivant leur yallara ainsi que les hins maléfiques, s'adonnent à la piraterie. Les pirates hins sont réputés et redoutés. Ils écument les eaux du golfe de Halag à la recherche des vaisseaux non escortés par la marine de guerre des 5 Comtés. Ils s'attaquent également mais rarement aux vaisseaux d'Ierendi. Ils apprécient par contre tout particulièrement de s'attaquer aux vaisseaux thyatiens, en mémoire des temps anciens où les thyatiens avaient pris les îles d'Ierendi aux hins.

Enfin les hins savent se défendre féroce ment en cas de nécessité et leurs armées, bien que leurs membres soient de petites tailles, savent être efficaces sur le champ de bataille.

Histoire :

L'Histoire des tinigens débute avec leur arrivée sur le continent de Brun. Avant cela, les tinigens, ou plutôt les hins, comme ils se nomment eux-mêmes, n'ont ni histoires ni légendes, sur la façon dont ils vivaient. Mais plusieurs faits portent à croire que les hins ne viennent pas de Brun mais d'un autre continent, sûrement la Davanie. Les deux principales raisons qui justifient cette théorie sont, premièrement la légende de Faerdinel, qui raconte que les hins construisirent une tour là où ils arrivèrent. Ils arrivèrent donc d'ailleurs et de la façon dont c'est conté, ils semblent bel et bien venir de la mer. Le deuxième fait est que les Cinq Comtés n'est pas l'endroit qui est à l'origine de tous les clans de hins répartis à travers le monde. Ceci étant dit, l'histoire des hins est généralement considérée comme débutant à partir du moment où la tour de Faerdinel fut construite.

Les hins arrivent donc à un cap qu'ils nomment Faerdinel approximativement en 1300 avant le couronnement de l'empereur de Thyatis. Ils sont sur les rives d'une terre aux collines arrondies et aux forêts sombres et profondes. Lorsqu'ils se décident à pénétrer dans ces forêts, ils rencontrent les habitants de ces forêts, des elfes. Ces elfes du clan Truedyl sont très vite appelés les maîtres par les hins. Pas les maîtres des hins mais les maîtres de la terre elle même. Leur histoire à eux est tragique. Ce sont eux qui firent exploser l'artefact blackmoorien dans les Terres Brisées, au nord. Ils durent pénétrer sous terre pour échapper aux ravages de l'explosion et ils explorèrent les tunnels, tentant de survivre. Après des années ils ressortirent loin au sud, dans des collines boisées, près de la mer. Quatre siècles après leur émergence, ils rencontrèrent les tinigens. Les deux peuples devinrent amis. Les elfes enseignèrent aux tinigens les secrets de la nature et les tinigens en retour donnèrent des festins de poissons et de nourriture aux elfes.

Le petit atlas de Mystara

Trois siècles plus tard, alors que les hins subissaient régulièrement des raids mineurs sur la côte de la part des humains, les orques dans les montagnes descendirent en grand nombre dans les collines. Les diverses tribus orques envahirent tout simplement le pays. Les elfes disparurent sous les assauts, refusant de combattre et de prendre une vie, même celle d'un orque. Inutile de mentionner que les orques s'en rendirent rapidement compte et comprirent qu'ils n'avaient rien à craindre des elfes ou des hins. Ils décimèrent les premiers et réduisirent en esclavage les seconds. Un chef orque se démarqua des autres et se couronna roi du royaume qu'il nomma selon son nom, le royaume d'Othrong. Brillant pour un orque, il se servit des hins comme main d'œuvre. Il leur fit construire des fermes à travers tout le pays et bâtir de routes pour rejoindre toutes ces fermes. Les jeunes hins fuirent quand ils le purent ces camps et ces fermes pour quitter le royaume et explorer le monde. Ils découvrirent d'autres cultures et aussi d'autres hins. C'est de là que vient la tradition du yallara. Ces hins revinrent donc au royaume plus expérimentés et parfois même avec des alliés.

Entre temps Othrong mourut. Pas une mort violente mais bel et bien parce qu'il avait trop mangé ! Son fils, Raurgh devint roi. Raurgh était un géant, mesurant semble-t-il 20 pieds... toujours est-il qu'il était trop grand pour monter à cheval. Et il était aussi stupide que grand. Voici une preuve : puisqu'il ne pouvait monter à cheval, il décréta qu'aucun orque n'en avait le droit. Une joie pour les hins qui n'avaient plus à craindre des patrouilles orques désormais trop lentes pour les rattraper efficacement. Puis en 965 AVC, lors du pire hiver connu des hins (et des orques) jusqu'à ce jour, vint la rébellion. Les hins réussirent à prendre le château des orques, tuant Raurgh, Puis ils détruisirent les places-fortes orques une à une, isolées qu'elles étaient par la dureté de l'hiver. En deux ans, les hins reconquirent leurs terres.

Ils rebaptisèrent leurs terres Hindon ou les terre des hins. Ils reconstruisirent leur royaume sur les restes de celui laissé par les orques. Les ancêtres hins firent office de gouvernement et les braves de la guerre devinrent des héros, chassant bandits et humanoïdes à travers leur pays. Les hins découvrirent des filons de métaux précieux dans les montagnes et commencèrent leur exploitation. Ils établirent un commerce avec les autres nations. La rumeur courut qu'il existait un royaume extrêmement riche et protégé seulement par des petites personnes.

Suivant ces rumeurs, de nouvelles tribus d'orque arrivèrent et tentèrent d'envahir Hindon. Les hins avaient assez de ressources pour lutter efficacement contre des bandits et de petites tribus d'humanoïdes, mais ils n'étaient pas préparés à faire face à des armées organisées. Les orques les démolirent tout simplement. Mais arrivèrent alors des nains de Rockhome. Nous sommes en 938 AVC et les nains nouveaux arrivants ont sans doute quitté leur nation en partie à cause des guerres y faisant rage. Les nains vont combattre les orques pour le contrôle du territoire et vont finir par les vaincre. Le chef des nains, Loktal Écudefer se couronna roi neuf ans plus tard. Ce nouveau roi ne sera pas moins dur avec les hins que le précédent. Il les fera travailler aux mines, laissant le pays tout entier à son triste sort. Il

fait importer la nourriture, ce qui laisse les forêts riches en gibier au grand plaisir de hins qui se sont réfugiés pour la majorité dans la profondeur des forêts.

Se concentrant sur les filons dans les montagnes, Loktal laisse le pays sans protection et les orques recommencent à devenir une menace pour les nains. Il mène donc ses armées à l'encontre des orques et, les prenant par surprise, tue des milliers d'entre eux, éliminant leur armée. Il va ensuite combattre des gnolls que ses hommes ont vus dans les collines à l'est. Il ne rencontre que quelques tribus désorganisées. Il doit ensuite faire face à une nouvelle armée orque, qu'il met en déroute. Il tente alors de revenir à son château pour découvrir que les hins se sont soulevés en son absence. Essayant de revenir à sa place-forte, il voit ses soldats mourir, tués par un ennemi qui refuse de se battre sur un champ de bataille mais qui préfère porter une attaque pour ensuite disparaître dans les bois. Après un certain nombre de ces combats, Loktal se rend compte qu'il ne possède plus que 400 nains. Il n'a aucune idée des forces ennemies et les attaques sont toujours aussi présentes. Il tourne les talons et retourne dans le nord, vers sa terre d'origine. Les quelques mille nains restant à travers le pays sont chassés... très peu vont survivre jusqu'à la frontière.

De nouveau les hins régnaient sur leurs terres. Mais cette fois, les ancêtres n'assumèrent pas le rôle de dirigeant. Ce furent les chefs des armées lors de la seconde libération qui devinrent les chefs. Ils se donnèrent le titre de seigneurs et dirigèrent avec fermeté mais il n'y eut pas de plaintes. Ils nommèrent leur royaume Shaerdon. Les armées de Shaerdon furent souvent éprouvées mais jamais défaites et après un temps, les tentatives de conquête cessèrent. Les orques furent contenus dans leurs montagnes, pour peu qu'ils en eussent. Puis la prospérité revint. Un siècle plus tard, une nouvelle génération de seigneurs vint au pouvoir. Des hins qui n'avaient jamais connu le règne de Loktal autrement que par des histoires où l'endurance et la persévérance des hins étaient glorifiées. Ils oublièrent que beaucoup convoitaient Shaerdon et s'abandonnèrent à des querelles internes. Les clans se désunirent. Une guerre froide s'installa et les orques en profitèrent pour passer à l'action. Ils envahirent de nouveau les hins. Bien sûr les hins étaient fins prêt à se battre mais les orques vainquirent un clan après l'autre, les hins restant chacun orgueilleusement de son côté pendant que son voisin se faisait détruire.

Huit siècles avant le premier empereur de Thyatis, les hins furent de nouveau réduits en esclavage par les orques. Ils le subirent durant trois règnes orques. Le dernier se termina par l'assassinat du roi orque. Une course pour le trône enflamma le pays tout entier. En 746 AVC, dans les montagnes, les "hins sauvages" découvrirent la Flamme noire. Ils ne comprirent pas tous les pouvoirs de cette flamme étrange mais peu importait car elle servait alors plus de point de ralliement que d'arme. Dans l'extrême ouest du pays, plusieurs hins se rassemblent et prennent des fermes qu'ils défendront contre les bandes d'orque. La nourriture qu'ils récolteront servira à faire vivre tous les hins encore dans les montagnes. Puis à la suite d'une série d'hivers difficiles, les orques s'affaiblirent tellement qu'il n'en restera plus que quelques centaines. Malheureusement des humains, des gnolls et même des nains seront aussi au courant de la chute du royaume orque...

Le petit atlas de Mystara

Suivra plus d'un siècle de guérillas et de guerre. Ce fut le temps des héros. Les hins dans les forêts attaquèrent leurs ennemis à distance et dans les montagnes ils empêchèrent les nains d'avancer et de s'installer. Mais ce n'est pas par des prouesses au combat que les hins reprirent le contrôle de leurs terres pour une troisième fois. Les rivaux qui luttaient pour le contrôle de l'ancien royaume orque s'affaiblirent mutuellement et les hins furent présents quand plus personne ne pouvait tenir debout. Ainsi clan après clan, ils regagnèrent la terre que leurs ancêtres disaient leur appartenir. Dans les nouvelles places-fortes qu'ils construisirent, ils placèrent la flamme noire et cette dernière fut prise en charge par le gardien de la relique. Les ancêtres de chaque clan choisirent une ancienne ville orque, au sud, comme lieu de rencontre. Shireton fut ainsi créée.

De nouveau un conseil des anciens fut formé pour prendre les décisions quant à la restauration du royaume. L'été de 609 AVC passa ainsi sans qu'aucune décision majeure ne fût prise. Il devint clair qu'un gouvernement composé seulement par les ancêtres ne serait pas capable de prendre les décisions assez rapidement pour assurer la survie du royaume. Un chef de bande, un héros sans clan du nom de Gunzuth en vint à perdre patience. Il entra dans la salle de réunion des ancêtres et proposa son plan. Il proposa que chaque clan s'administre lui-même, les anciens conseillant leur maître du clan. Il y aurait alors un Sheriff qui aurait pour devoir d'assurer la sécurité du royaume. Seuls les maîtres du clan pourraient voter la destitution d'un Sheriff. Chaque clan devrait fournir des hommes à l'armée du royaume qui serait dirigée par le Sheriff mais celui-ci ne ferait partie d'aucun clan et ne serait le chef d'aucun homme. Et il se proposa pour être le premier Sheriff. Gunzuth était tellement à bout de patience qu'il obligea les anciens à voter la nuit même ; ce qu'ils firent. À la surprise de tous, le conseil vota en très grande majorité pour la proposition du héros et Gunzuth devint le premier Sheriff de Shaerdon.

Gunzuth fut un excellent Sheriff et il gagna le respect de tous et de chacun tout au long de sa vie. A sa mort, en 572 AVC, ayant cinq fils et voulant éviter une guerre civile, il ordonna que Shaerdon soit divisé en cinq comtés. Chacun de ces comtés sera dirigé par un de ses fils et chacun possédera les mêmes lois, le pays au complet étant gouverné par un conseil des cinq Sheriffs. Depuis ce jour, le gouvernement des Cinq Comtés est ainsi. Plusieurs ont tenté de conquérir les comtés mais aucun n'a à ce jour réussi.

Minrothad

Nom officiel	Les guildes de Minrothad
Dirigeant	Oran Meditor (NA)
Gouvernement	Pouvoirs détenus par des guildes
Inspiration	Gênes – Venise
Capitale	Cité de Minrothad
Villes principales	Cité de Minrothad, Ville-port, Malfton, Port-crique, Marine, Gapton
Provinces	
Ressources	Fruits, Produits manufacturés (dont textiles), Pigments, Bière, Soie, Thé, Café, Blé, Poissons, Elevage, Huiles
Monnaie	crone (or), byd (électrum), quert (argent), plen (cuivre)
Population	Humains, Elfes (des bois, de l'eau), Nains, Hins
Langages	Minrothadien, Commun (thyatien), Elfe, Nain, Halfelin
Alignements	NA – CB – CN – NB – LB – LN – NM – LM – CM
Dieux adoptables	Aerdrië Faenrya, Astérius (Hermod), Brindhorin (Arvoreen), Calitha (Trishina), Coberham, Cyrrollalée, Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brilletoge), Dumathoïn, Fenmarel Mestarine, Hadès, Ilsundal (Corellon Larethian), Kagyar (Moradin), Labelas Enoreth, Lornasen (Hanali Celanil), Mealiden (Solonor Thelandira), Minroth (Seker), Muamman Duathal, Oleyan, Ordana (Sehanine Archelune), Protius (Poséidon), Razud (Horus), Rillifane Rallathil, Ruaidhri Fléaufaucon, Sashelas des Abîmes, Saturnius, Sheela Peryroyl, Sinbad, Tomia, Yondalla
Dieux non adoptables	Laduguer, Masauwu
Alliés	
Ennemis	

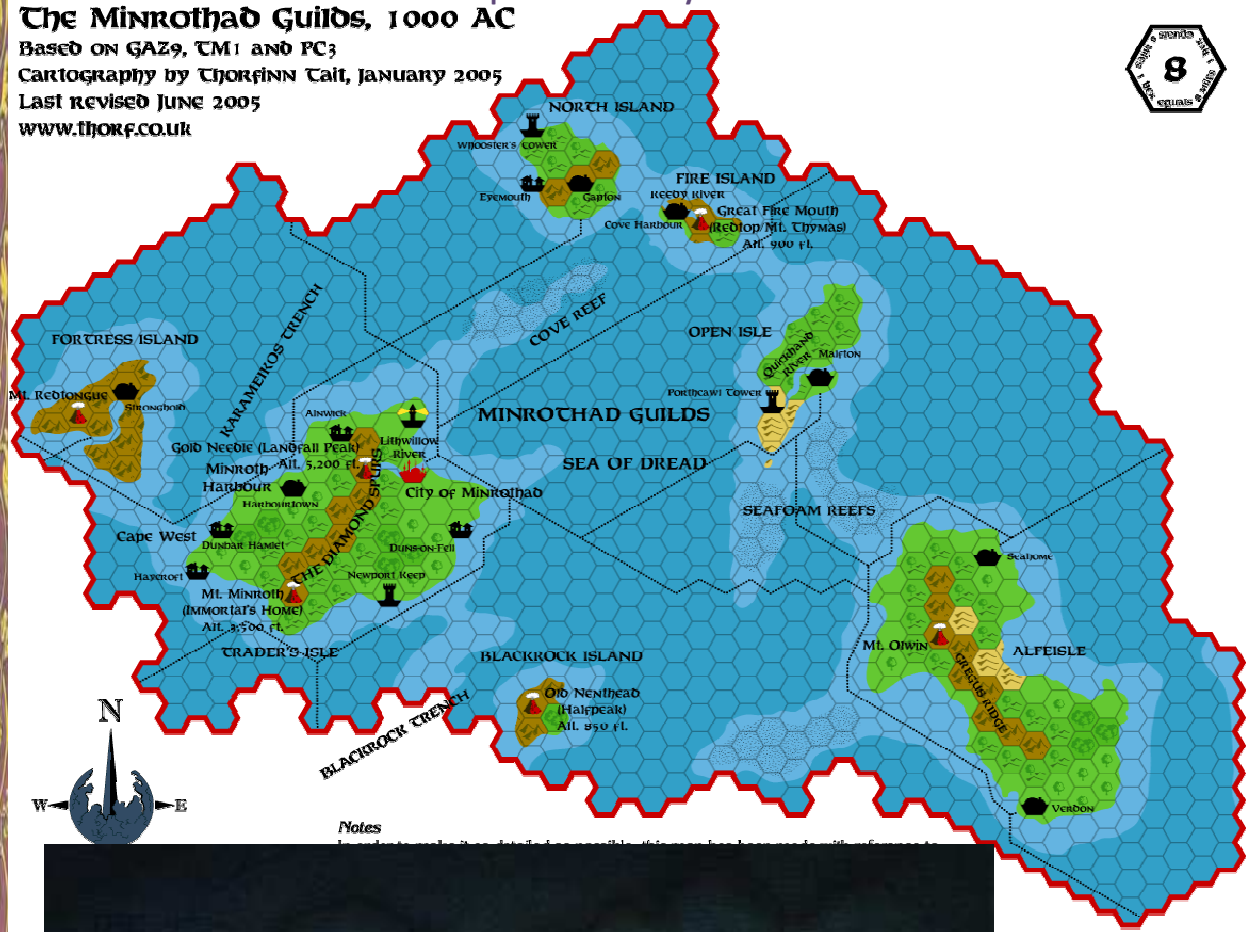
Tour d'horizon :

Ce pays porte très bien son nom. Il s'agit d'un pays marchand, comme peut l'être Darokin mais peut être encore plus tourné vers le profit. Minrothad est complètement aux mains de puissantes guildes et leur unique objectif permanent est le profit.

Le pays occupe des îles au sud-est du monde connu, non loin des côtes de l'empire de Thyatis. Un peu plus au nord-ouest il y a Karamaikos et à l'ouest les îles d'Ierendi. Le climat y est donc méditerranéen à chaud et assez pluvieux. Les îles présentent des visages différents allant des forêts plus ou moins éparées, aux collines, à de toutes petites chaînes montagneuses comprenant des volcans actifs et de la plaine.

Le pays est très cosmopolite du fait de son histoire, peuplé d'humains descendants des nithiens, d'elfes des bois, d'elfes de l'eau, de nains et de hins.

Le petit atlas de Mystara
The Minrothad Guilds, 1000 AC
 Based on GAZ9, TM1 and PC3
 Cartography by Thorfinn Tait, January 2005
 Last revised June 2005
 www.thorfc.co.uk



Les habitants de Minrothad :

- **Les elfes de bois** : aussi appelés les elfes des forêts, ce sont des elfes des bois moins fermés que tous les autres elfes des bois que l'on peut trouver sur Mystara ou dans d'autres mondes. Ils se sont ouverts au commerce avec les autres races et peuples et en ont même été des incitateurs. Ils restent néanmoins très sérieux pour des elfes, tournés vers la protection de leurs petites forêts et l'artisanat. Ils travaillent très sérieusement pendant quelques temps – quelques mois – jusqu'à ce qu'ils aient accomplis la tâche qu'ils s'étaient fixée, puis prennent des vacances durant un certains temps, avant de reprendre le travail.
- **Les elfes de l'eau** : voilà une race elfique totalement spécifique à Minrothad. Ils ressemblent un peu aux elfes des ombres ; les cheveux blonds à blanc, des yeux bleu-gris, la peau pâle. Ils aiment la mer mais ne sont pas des elfes aquatiques. Ce sont juste des elfes au pied marin ! Ils adorent ainsi voyager sur l'océan et nombre d'entre eux passent au moins une partie de leur vie sur l'eau. Ils apprécient tout particulièrement la déesse elfique Calitha / Trishina.
- **Les humains (nithiens)** : race minoritaire sur Minrothad, ils ont néanmoins imposé leur présence par leurs ambitions et grâce à la maîtrise des arts qu'ils pratiquent. Ce qui inclut le commerce. Les humains sont issus des anciens nithiens qui sont restés là après la chute de leur empire. Ils ont donc souvent le teint mat, des yeux et des cheveux bruns.
- **Les hins** : les hins de Minrothad sont arrivés là vendus en tant qu'esclaves. Ils ont depuis longtemps gagné leur liberté et font partie intégrante du pays à présent. Ils ont su mettre à profit leurs capacités industrielles et travaillent pour les guildes.
- **Les nains** : ils sont originaires des nains qui ont migré de Rockologis vers Glantri et qui s'en sont fait chasser. Ils ont migré vers Minrothad où leurs excellentes compétences d'artisans ont été mises à profit. Depuis ils y travaillent le métal.

Le pouvoir et les guildes :

Les guildes du Minrothad ont été fondées en 691 APC par Bregus Verdier, un elfe des bois qui a regroupé les différentes fédérations de commerce dans un système de guildes. Les responsabilités pour les différents artisanats, industries, commerces, transports maritimes ont été assignées à différents familles et clans de telle sorte que chaque grande famille et chaque race a reçu une part égale du pouvoir. Et tout cela s'effectue au travers des *guildes familiales*. Chaque guilde familiale chapeaute donc une activité manufacturière spécifique. Elles ont à leur tête un maître de guilde, dont la position est héréditaire, chaque guilde familiale étant dévolue à une famille donnée.

Au fil des ans, un certains nombres de guildes diverses proposant des services plutôt que des produits manufacturés sont venues se rajouter au nombre originel. Elles ont été fédérées au sein des *guildes politiques*.

Le petit atlas de Mystara

Au centre de tout ce système, préside un maître de guilde dirigeant. Il s'agit actuellement d'Oran Meditor, un elfe de l'eau. C'est d'ailleurs traditionnellement toujours un elfe de l'eau car la famille Meditor est l'une des toutes premières à avoir colonisé Minrothad. Oran Meditor malgré son jeune âge, tient le pouvoir d'une main de fer et cherche à réformer le pays, ce qui ne va pas sans entraîner de nombreuses oppositions. Il a d'ailleurs échappé à plusieurs tentatives d'assassinat. Il n'hésite pas à faire appel à des agents extérieurs pour assurer sa protection et éliminer l'opposition violente.

Les différents maîtres de guildes se regroupent pour former le gouvernement de Minrothad, connu sous le nom du Conseil des Maîtres de Guildes. Ils ont en charge les affaires du pays et la politique étrangère.

Les guildes politiques forment elles, l'épine dorsale du pouvoir du pays. Elles ont la main sur la magie, l'armée et l'espionnage.

Tout le pouvoir est ainsi détenu par ces guildes, qui contrôlent toute l'activité du pays. Une grande majorité de ses habitants travaillent pour l'une ou l'autre de ces guildes mais tout en étant libres de leur choix et de conserver le fruit de leur travail (hors impôts bien sûr...). La vie de l'ensemble de la population, toutes castes confondues, restent centrées autour de la compétition et de la réussite commerciale.

Ci-joint la liste des principales guildes, en commençant par les guildes familiales :

- **Guilde Elsan** : cette guilde est principalement constituée d'elfes de l'eau. Ils ont en charge tous les services et produits en relation avec les chantiers navals, la navigation, la pêche et l'artisanat basé sur la matière première issue de la mer.
- **Guilde Verdier** : cette guilde est principalement constituée d'elfes des bois. Ils ont en charge tout ce qui concerne le bois et les vêtements.
- **Guilde du Marteau** : cette guilde est totalement constituée de nains. Ils ont le contrôle de tout ce qui a trait au métal ou à la pierre.
- **Guilde de la Main-leste** : cette guilde est principalement constituée de huns mais également d'humains, voire d'elfes ou de nains qui n'apprécient leur guilde d'origine. Ils ont en charge tout l'artisanat et le commerce autour, du cuir et des énergies (hors bois, donc le charbon et l'huile principalement).
- **Guilde Corser** : cette guilde est principalement constituée d'humains, mais on y trouve également quelques membres de toutes les autres races. Ils ont en charge le commerce des « denrées et matériaux » rares et d'exceptions, le commerce du luxe en quelque sorte. On y trouve des activités comme le commerce et la fabrication des produits alchimiques, de la brasserie, des pipes à fumer, du dressage des animaux et monstres ainsi que des épices.

Passons à présent aux guildes politiques :

- **Guilde des marchands marins** : cette guilde est responsable de tout le commerce maritime. Elle s'occupe de contrôler les importations et exportations et gèrent les docks. Elle travaille avec la guilde Elsan.
- **Guilde des mercenaires** : cette guilde est en charge des trois unités militaires de Minrothad. Leurs objectifs sont surtout défensifs. Minrothad est une nation agressive (très agressive) commercialement, mais pas du tout militairement.
 - 1° unité : composée d'humains, ils défendent la cité de Minrothad.
 - 2° unité : composée d'humains et d'elfes des bois le reste des îles.
 - 3° unité : il s'agit de la Marine qui est la plus importante des trois. Elle a la charge de l'élimination de la piraterie et de protéger Minrothad d'une invasion par la mer.
- **Guilde des voleurs** : existe-t-elle vraiment ? Peut être... En tout cas même sans savoir si elle existe, la population en a une fort mauvaise opinion et abhorre le secret qui l'entoure.
- **Guilde de l'éducation** : elle a en charge l'éducation et gère en particulier la grande école des princes-marchands (une institution qui instruit les marchands experts, qui vont parcourir le monde au nom des guildes du Minrothad), l'école des artefacts (fabrication des objets magiques). Elle a le monopole de l'utilisation de la magie. Elle inspecte tous les objets magiques et lanceurs de sortilèges qui entrent à Minrothad.

Il est à noter que la cité de Minrothad reste à l'écart du pouvoir des guildes. La ville est traitée comme une guilde à part entière, avec un sénéchal à sa tête qui est l'équivalent d'un maître de guilde.

Tout le commerce fait par des étrangers à Minrothad passe obligatoirement par les guildes. En fonction de la marchandise vendue, le commerçant devra vendre sa marchandise à la guilde en charge de cette marchandise (la guilde Verdier pour des objets en bois par exemple) ou... quitter le pays. Il n'a pas autorisation pour vendre lui-même la marchandise en dehors de la guilde concernée.

Les castes :

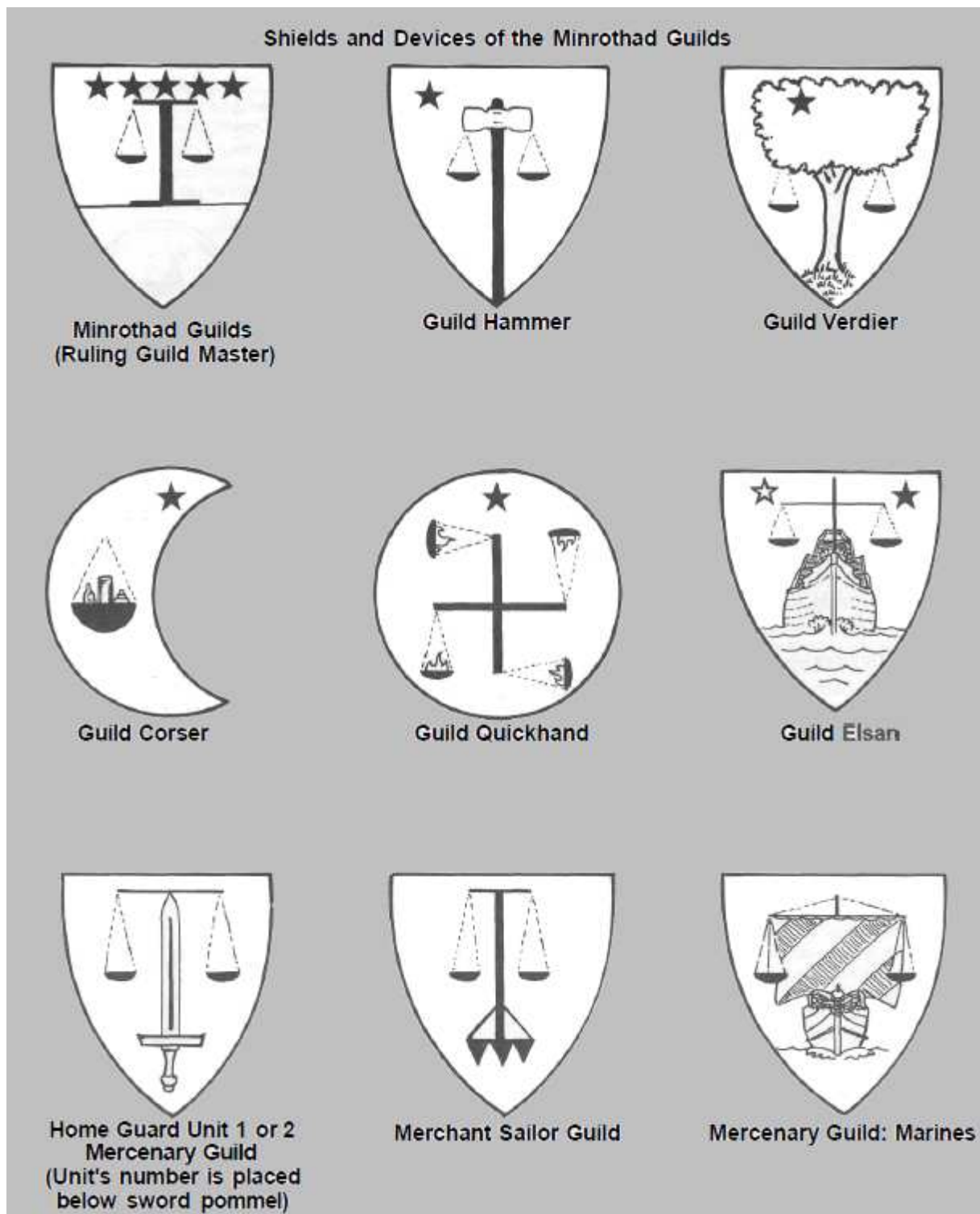
La population minrothadienne est divisée en six castes :

- La 1° caste : il s'agit de celles des travailleurs de faible qualification et des apprentis, ainsi que les trop paresseux ou indifférents au succès de leur guilde.
- La 2° caste : il s'agit de celle de la majorité des artisans des guildes. C'est la caste numériquement la plus importante.
- La 3° caste : c'est celle des managers de plus bas rangs.
- La 4° caste : c'est celle des artisans les plus talentueux et des managers de plus hauts rangs.

Le petit atlas de Mystara

- La 5° caste : c'est la caste des princes-marchands, ces marchands marins et magiciens qui parcourent le monde connu, voire plus loin.
- La 6° caste : c'est celle des maîtres des grandes guildes et du sénéchal de la cité de Minrothad.

Chaque caste possède son propre code vestimentaire.



Piraterie et princes-marchands :

Il est une chose à noter... : Minrothad est aussi une plaque tournante de la piraterie, peut être plus encore que ne peuvent l'être les pirates des 5 Comtés, ou ceux en perte de vitesse d'Ierendi. Les pirates minrothadiens semblent maîtriser les arts profanes. Ils apparaissent et disparaissent au milieu de nappes de brouillard et même les vaisseaux battant pavillon Minrothad ne sont pas à l'abri de leurs attaques, même s'ils préfèrent s'attaquer à des cibles étrangères.

Néanmoins les princes-marchands les surpassent souvent en magie et leurs vaisseaux sont rarement attaqués. De plus les princes-marchands possèdent leur propre magie, apprise à l'école des princes-marchands. Il s'agit de l'élite de la nation.

La religion et les philosophies :

Les minrothadiens sont assez peu religieux. Quelques dieux sont vénérés, mais trois religions qui sont plutôt des philosophies que des religions, trouvent majoritairement audience auprès de la population. Ces philosophies-religions étant plus des philosophies que des religions, et étant assez tournées vers une déité spécifique, elles n'ont pas été unitairement traitées dans l'ouvrage *Les dieux de Mystara*.

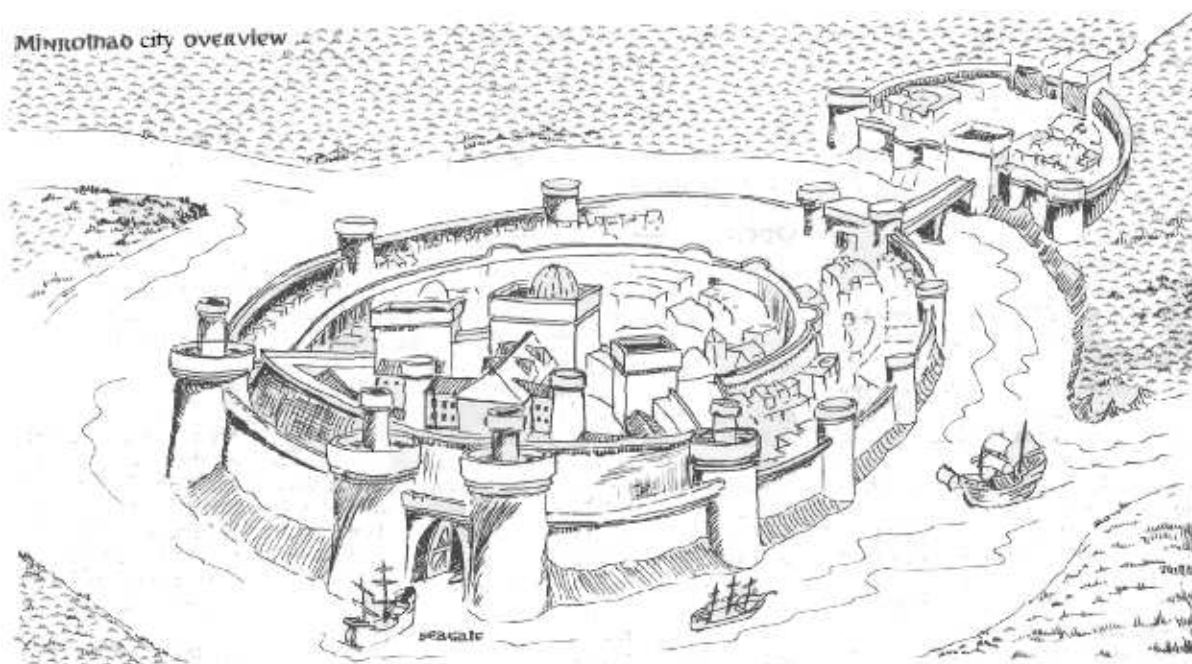
Les voici :

- **Elendaen** : il s'agit de la philosophie principalement des elfes de l'eau. Elle est dédiée à la déesse Calitha / Trishina. Pour eux l'océan est le berceau de la vie et la source de toute inspiration. Ce sont les gardiens des océans, qu'il faut protéger et utiliser avec sagesse, discernement et respect.
- **L'augrisme** : l'augrisme est plutôt la philosophie des nains. Elle tourne autour du dieu Kagyar / Moradin et des « 12 guetteurs » à savoir Dugmaren Brilletoge, Dumathoin, Muamman Duathal et Laduguer. Cette philosophie exhorte ses adeptes à travailler toujours du mieux qu'ils peuvent, à toujours en faire plus, à s'améliorer et à se perfectionner. C'est vraiment la philosophie des travailleurs inlassables. Chacun de ses membres donnent 10% de ses gains à l'église de l'augrisme.
- **Le minrothisme** : il s'agit de la philosophie majoritaire et principale. Ce sont principalement les humains qui y souscrivent, ainsi que certains hins. C'est celle qui a été créée par le dieu tutélaire de Minrothad, Minroth / Seker. Pour eux, Minrothad est le pays béni des dieux et une terre sacrée. Le croyant doit vivre en paix et s'occuper avec un travail utile et sain. C'est la philosophie qui se propage avec le plus de vitesse au sein des guildes de Minrothad. Les croyants espèrent le retour du dieu Minroth / Seker.

Les îles :

Minrothad comprend 6 îles majeures et une multitude de petites. Parmi ces îles on peut trouver les îles suivantes :

- L'île des marchands : ce fut la première île à être colonisée. C'est aussi la plus grande. Elle porte deux volcans inactifs, des forêts montagneuses, des côtes dont les plages de sable blanc sont bordées de palmiers. Les nithiens s'y sont implantées et y ont fondé les villes de Ville-port puis de Minrothad.



- L'île Alfeisle : presque aussi grande que l'île des marchands, c'est la maison des elfes des bois et des elfes de l'eau. On y trouve des fermes au sud et des villes elfiques. La ville de Marine au nord possède un lagon souterrain aménagé en port fortifié.



Le petit atlas de Mystara

- L'île de Roc-noire : elle se situe juste au sud entre les deux grandes îles précédentes. Elle est dominée par le Demi-pic, un volcan actif qui crache régulièrement laves et boues.
- L'île Forteresse : elle se situe au nord-ouest de l'île des commerçants et est la demeure des nains de Minrothad. On y trouve leur redoutable redoute fortifiée. Cette île est très rocailleuse et va très bien au caractère des nains.
- L'île Ouverte : au nord de l'île Alfeisle se situe l'île Ouverte. Elle est ainsi nommée, car elle est plane, plate et sans arbres. On y trouve la ville hin de Malfton. Le sol limite sérieusement la croissance des végétaux. Les industriels hins, ont néanmoins créé de magnifiques vergers sur ces terres, et autres pâturages.
- L'île de Feu : au nord-ouest de l'île Ouverte, cette île montre son célèbre et dangereux volcan. Des rochers et des coulées pyroclastiques sont de temps à autres crachés par ce volcan. L'activité erratique mais trop fréquente de ce volcan, rend toute activité sur l'île impossible et la navigation se fait toujours loin de ses côtes.
- L'île du Nord : on trouve sur cette île la ville fortifiée de Gapton. Elle fut construite pour servir de base arrière à la population des autres îles en cas de catastrophe. En attendant elle comporte un nombre important de chercheurs, enseignants, mystiques et prêtres.

Histoire :

Alors qu'Ilkundal mène les elfes ayant survécus au grand cataclysme vers le nord, sous l'influence des immortels, deux clans quittent le groupe principal et se dirigent vers l'est pour s'établir en ce qui va devenir les terres traladariennes et plus tard, Karameikos. Ce sont les clans Meditor et Verdier. Ils s'installeront le long des côtes pour le premier et un peu plus au nord pour le second. En 1.700 AVC, d'immenses tremblements de terre provoqueront l'affaissement des terres où ces deux clans sont installés. Les Meditor se retrouveront piégés sur des îles nouvellement formées et les Verdier se verront sur les côtes d'une mer déchaînée. Mais les immortels dirigeront de nouveau la vie de ces elfes et les Verdier construiront des navires et rejoindront leurs frères sur les nouvelles îles.

Plus d'un demi-millénaire plus tard, des colons nithiens, mené par un de leur plus grand personnage, le héros Minroth, débarquent sur une des îles principales. Dirigés par ce dernier, ils s'établiront sur cette île. Un jour, sans avertissement, Minroth disparaît sans laisser aucune trace. Les Nithiens commenceront dès lors à former une religion sur leur héros, faisant ainsi de lui un dieu (ce qui est effectivement le cas). Avec la destruction de l'empire nithien par les immortels en 500 AVC, la colonie devient indépendante et heureusement elle survit car elle est autonome depuis sa création mais elle diminue néanmoins, les bienfaits du commerce n'existant plus. Les traces de culture nithienne, déjà peu visibles, vont complètement disparaître. L'empire de Thyatis, découvrant l'existence de ces humains, établit des routes de commerce et l'économie reprend de plus belle.

Le petit atlas de Mystara

En 250 APC, des explorateurs alphatiens, toujours à la recherche de nouvelles terres, créent une colonie sur la même île que les humains déjà établis, mais l'extrême mauvais temps et une chaîne de montagne retardent la découverte de chacun d'entre eux d'une année. Après quelques combats sans vainqueur, des négociations sont entamées et les deux colonies s'allient, combinant l'art de la magie des alphatiens et le sens des affaires des Minroths.

Un peu plus de 25 ans plus tard, les associés Minroth-Alphatiens rencontrent les elfes des mers. Ces derniers sont très impressionnés par la magie alphatienne, maintenant rendue très spécialisée envers ce qui affecte la navigation. De leur côté, les humains s'étonnent de la qualité des vaisseaux elfes... Ce n'est qu'une question de temps pour que les humains proposent aux elfes de devenir des membres à part entière de leur alliance. A force de cadeaux et de générosité, ils séduisent les elfes qui acceptent. Les elfes des mers vont alors aller chercher l'aide de leurs cousins, les elfes des bois ayant décidés de vivre seulement à l'intérieur des terres. Habituellement la réponse aurait certainement été négative mais à ce moment précis, les elfes des bois vivaient la pire famine de leur histoire. Une trop belle coïncidence (sentant l'intervention immortelle) qui voit les elfes des bois "enrôlés" dans l'alliance par nécessité. Dès lors, l'alliance était en mesure de construire des bateaux de très grande qualité, dirigés par des capitaines utilisant la magie et transportant d'habiles négociants.

Quelques années plus tard, en 284 APC, la guerre entre Thyatis et Alphatia faisant rage, Minrothad s'enrichit énormément en servant d'intermédiaire pour ses deux puissances qui mobilisent toutes leurs forces pour la guerre. Ils purent réussir ceci en maintenant une absolue neutralité, neutralité qu'ils maintiendront jusqu'à de nos jours et pour laquelle ils seront réputés. Durant cette guerre une querelle interne prend forme entre les deux races humaines parce que les Minroth vendent des esclaves alphatiens aux thyatiens. Heureusement les elfes sont là et ils forcent les humains à cesser la traite des esclaves. Mais ce n'est que pour un temps car près d'un siècle plus tard, en 360, les Minroth capturent des centaines de tinigens (hins) dont ils font leurs esclaves.

Alors que tout va pour le mieux, que l'alliance humains-elfes prospère, la lycanthropie et le vampirisme sont répandus dans les îles par des marchands infectés. Nous sommes en 410 APC. Plus de trente années vont s'écouler avant que quelqu'un réagisse. Les demi-humains, étant tués par la maladie, réagissent de la manière la plus extrême. De nombreux groupes armés d'elfes vont parcourir les îles à la recherche d'humains infectés, tuant sur un simple doute. Ce drame va être nommé par les historiens comme étant le temps de la purification d'argent.

Avec leur nombre grandement diminués, les humains vont tout de même continuer à exploiter les tinigens. Ces derniers, aidés par les elfes vont réussir à se libérer et s'enfuir pour s'établir sur une île déserte qu'ils feront leur. Nous sommes en 450 APC. Les elfes proposent ensuite aux tinigens de se joindre à l'alliance et ces derniers vont accepter tandis que les humains sont incapables de protester. De plus les humains, avec aussi peu d'hommes, perdent la majeure partie de leur monopole dans plusieurs domaines du

Le petit atlas de Mystara

commerce géré par l'alliance. Ce sont les elfes et les tinigens qui vont combler ces manques.

Tout va donc pour le pire pour les humains de l'alliance jusqu'à l'arrivée, 33 ans plus tard, d'Hadric Corser surnommé "Le grand unificateur". Ce dernier unifia effectivement les humains en une seule communauté et créa la nouvelle capitale de l'alliance sur les ruines de l'ancienne ville alphanienne. Ainsi Minrothad sera-t-elle créée. Le "second unificateur" arrivera en 601 APC. Un elfe, du nom de Gregus Verdier, consolidera les bases posées par Hadric Corser et créera un système gouvernemental fondé sur les guildes. Les guildes de Minrothad voient le jour. Gregus Verdier disparaîtra un siècle plus tard, lors d'un voyage en haute mer (seule une poignée de hauts dirigeants sauront qu'il s'agit d'un assassinat commis par Ierendi, ce qui évitera une guerre jugée inutile avec cette nation).

Il faudra attendre plus de deux siècles avant que la face des guildes soit de nouveau changée. En 828 APC, alors que les nains qui étaient partis en (futur) territoire glantien sont massacrés, le gouvernement de Minrothad propose aux nains de venir s'établir au sein des guildes comme membres à part entière. De plus une île volcanique et rocheuse leur est proposée comme territoire. Ceux des nains qui accepteront, viendront, menés par Marteau Sombre-front et prendront possession de leur île, comblant ainsi le manque dont les guildes souffraient au niveau du travail des métaux et de la pierre.

En 890 APC, craignant que le savoir des guildes, ne se répande à travers le monde et du fait même, élimine leur avantage sur les autres nations, Kitrina Meditor, maître des guildes, passera la loi de l'isolement. Mais l'effet sera contraire que celui escompté et Minrothad stagnera et s'appauvrira. Kitrina sera assassinée 75 ans plus tard. Son fils Oran, trop jeune pour assumer son poste, doit finir ses études dans la guilde des elfes des mers. Durant ce temps, le pouvoir fut assumé par l'ensemble des dirigeants de toutes les guildes. Les produits provenant de cette époque démontrent bien la situation de Minrothad d'alors, ils sont de mauvaise très qualité. Oran Meditor prend finalement le pouvoir en 989 APC, au très jeune âge de 150 ans. Il institue des réformes et lève la loi sur l'isolationnisme. Il est au pouvoir encore aujourd'hui.

Rockologis

Nom officiel	Royaume de Rockologis
Dirigeant	Roi Everast XV (LB)
Gouvernement	Royaume
Inspiration	Nains (Tolkien)
Capitale	Dengar
Villes principales	Dengar, Stahl, Evemur, Greenston, Smaggeft
Provinces	
Ressources	Or, Argent, Mithril, Armes, Amures, Gemmes, Monstres, Ivoire
Monnaie	négoce (or), étoile (argent), pierre (cuivre)
Population	Nains, Humains, Gnomes
Langages	Nain, Commun (thyatien), Gnome, Gobelin, Orque, Géant
Alignements	LB, LN, NB, NA, CB, CN
Dieux adoptables	Doregar (Dugmaren Brilletoge), Dumathoïn, Flandal Peaudacier, Garl Brilledor, Kagyar (Moradin) , Muamman Duathal, Wayland
Dieux non adoptables	Jammudaru (Vaprak), Kurtulmak, Laduguer, Thrym, Wogar (Maglubiyet)
Alliés	Ylaruam
Ennemis	Glantri

Tour d'horizon :

Rockologis est le pays des nains de Mystara. Il est donc tel qu'on peut l'imaginer : montagneux, rocailleux et plein de ressources minières dans son sous-sol. Pour être plus précis le pays est composé de trois montagnes. Il y a tout d'abord l'Altan Tepe une énorme chaîne de montagnes qui part du nord-est de Darokin jusqu'à Rockologis, puis Thyatis et le nord-est de Karameikos. Ensuite à l'est il y a la chaîne Makkres (« dents cassées » en nain), assez inhospitalière et enfin entre les deux, un petit éperon montagneux, l'éperon Denwarf qui court de l'Ethengar jusqu'à Ylaruam. C'est là que se situe la capitale des nains, Dengar.

Entre les montagnes on trouve aussi des terres basses, les landes de Stahl où se situe le lac du même nom et plus au nord-est le lac Klintest et les terres qui l'entourent. Les terres de Stahl, assez riches, permettent une agriculture menée par des nains et des humains installés là. L'ensemble du territoire est parsemé de diverses rivières.

Seules quatre passes permettent d'entrer ou de sortir de Rockologis. Il y a d'abord le tunnel de Darokin au sud-ouest du pays, qui mène à Darokin, près de la frontière avec l'Alfheim. Il y a également la passe de Sardal au sud qui mène à Ylaruam, la passe d'Evekarr au nord-est qui mène à la ville de Rhoona au Vestland et la passe de Styrdal au nord-ouest qui mène en Ethengar.

La capitale est Dengar, avec une ville haute (à l'extérieur) et une ville basse (sous terre).



Le petit atlas de Mystara

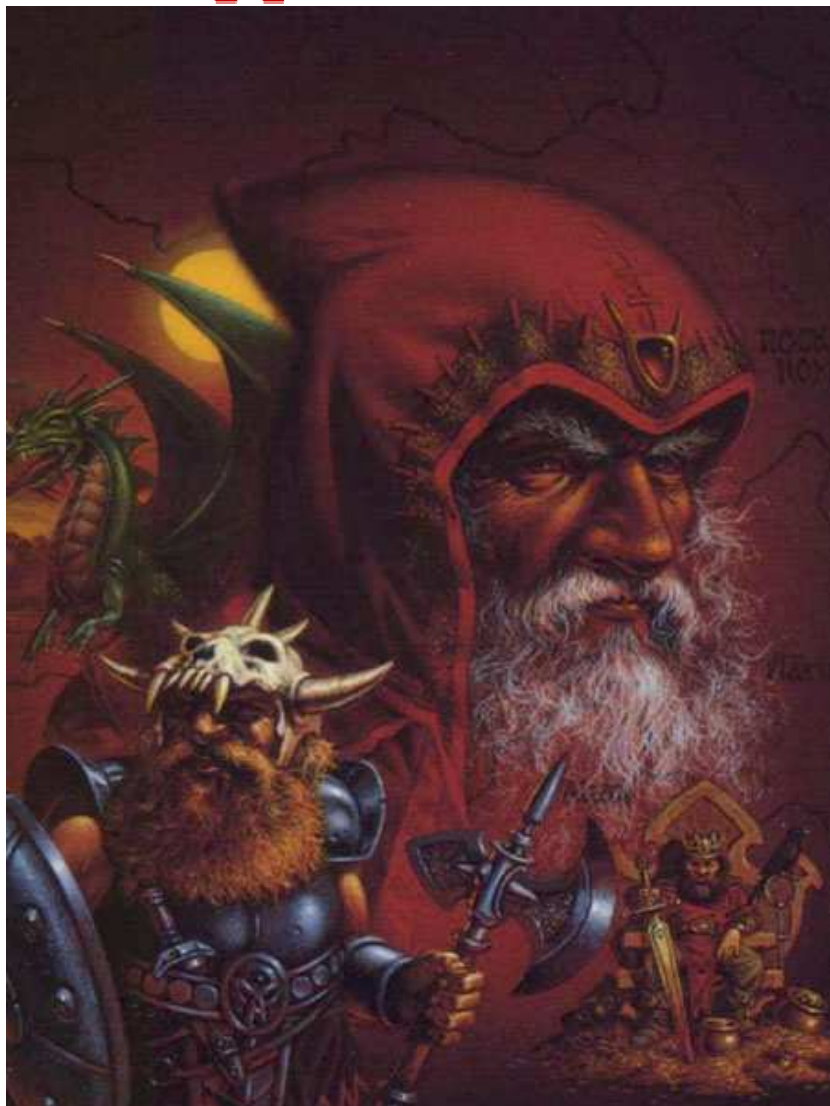
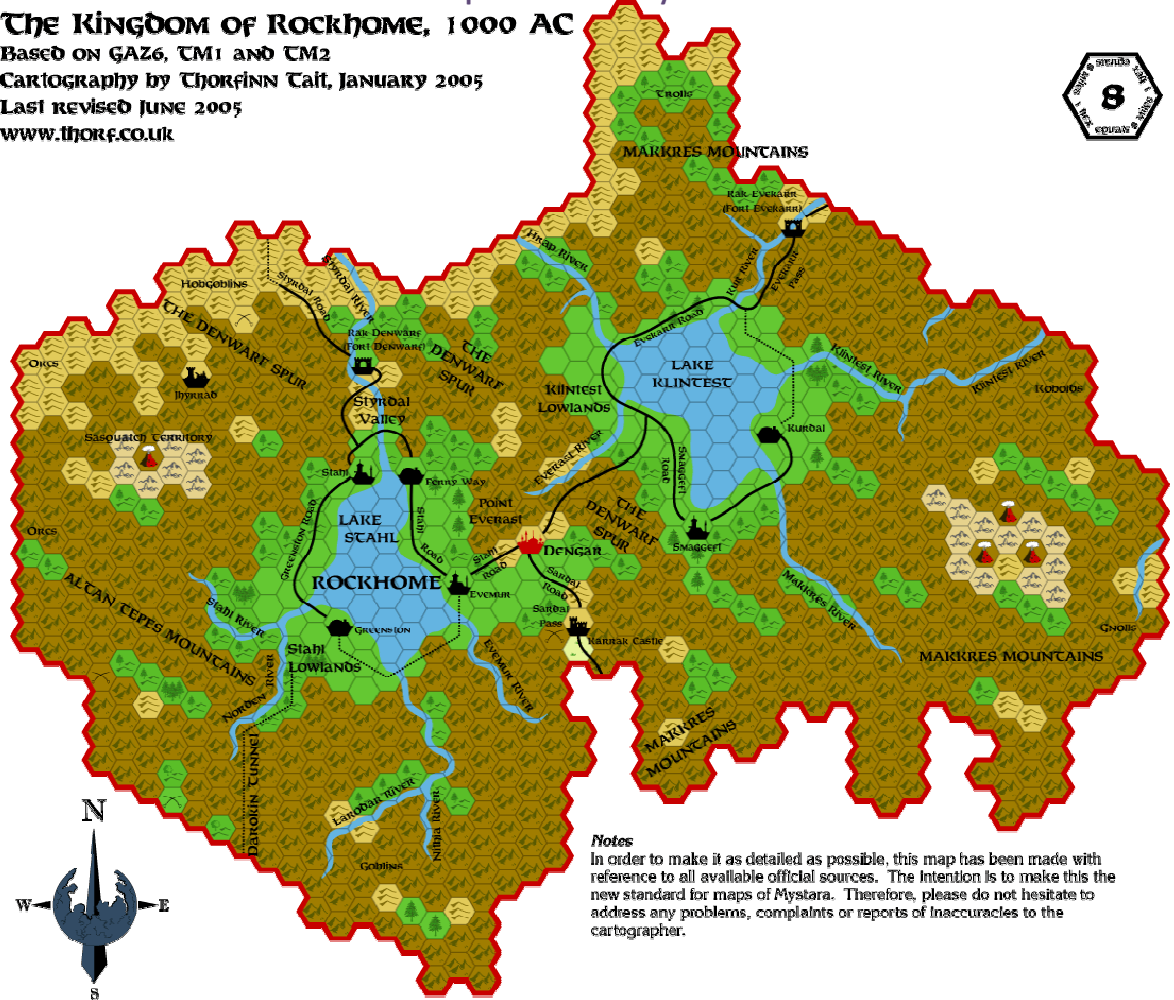
The Kingdom of Rockhome, 1000 AC

Based on GAZ6, TM1 and TM2

Cartography by THORFINN TAIT, JANUARY 2005

Last revised JUNE 2005

www.thorff.co.uk

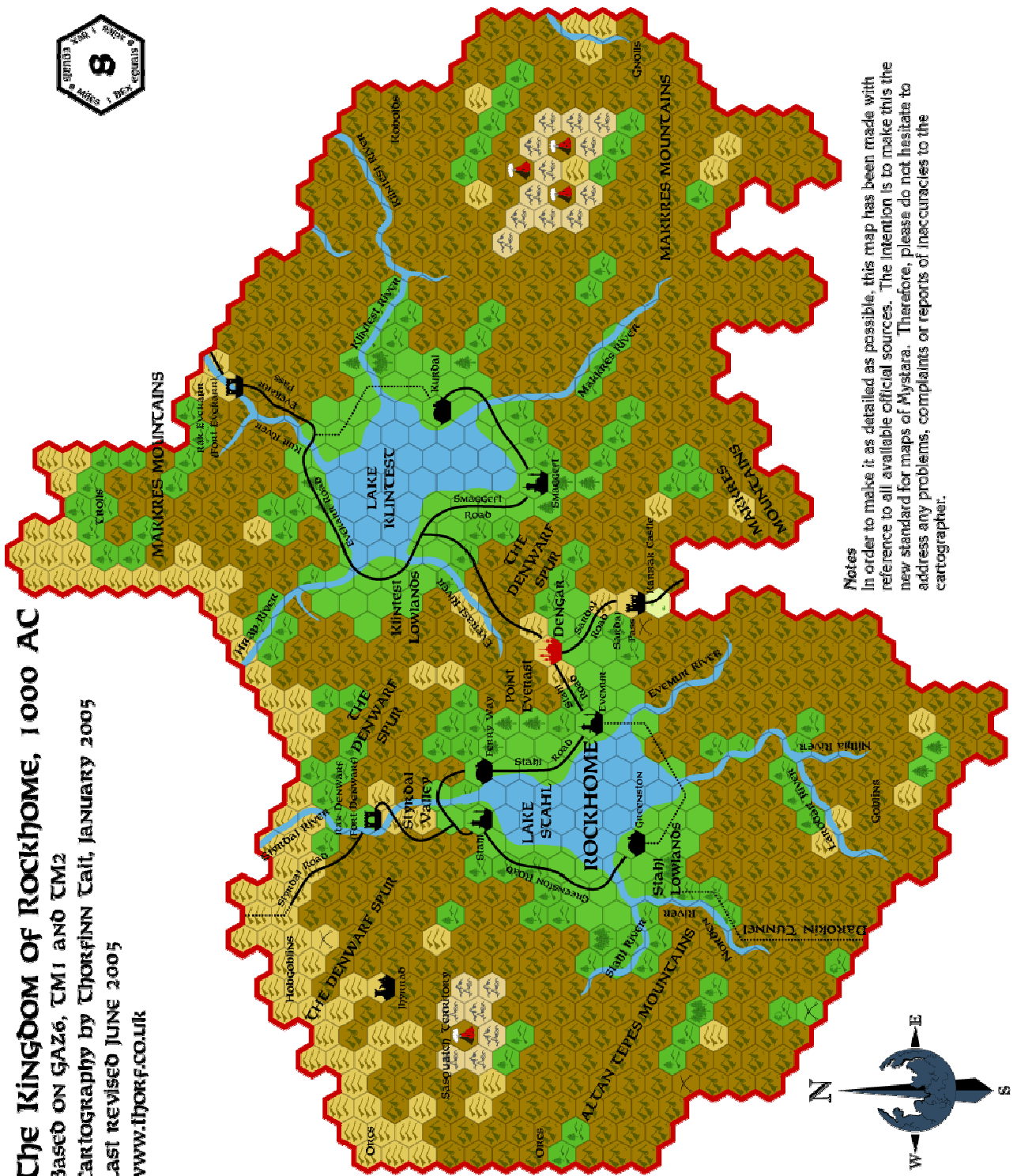




The Kingdom of Rockhome, 1000 AC

Based on GAZ6, TM1 and TM2
 Cartography by Thorfinn Tait, January 2005
 Last revised June 2005
 www.thorff.co.uk

Le petit atlas de Mystara



Notes
 In order to make it as detailed as possible, this map has been made with reference to all available official sources. The intention is to make this the new standard for maps of Mystara. Therefore, please do not hesitate to address any problems, complaints or reports of inaccuracies to the cartographer.

La population et le pouvoir :

Le pays est très majoritairement peuplé de nains bien sûr, mais on y trouve également des gnomes et des humains. Sur plusieurs des bordures du pays on trouve de fortes concentrations d'humanoïdes que l'on peut trouver aussi sous terre. Il s'agit d'orques et d'hobgobelins au nord-ouest, de trolls à l'extrême nord, de kobolds à l'est, de gnolls au sud-est et au sud et de gobelins et de gobelours au sud et sud-ouest. Enfin dans les montagnes

les moins visitées par les nains, on peut aussi trouver des géants, en particulier des géants des glaces, de pierre et des collines. Il est évident que cette très relative promiscuité avec ces races humanoïdes est source d'activités « sportives »... En souterrain, de nombreuses autres races peuvent être trouvées, surtout si l'on s'enfonce profondément.

Les nains colonisent aussi bien la surface de leur pays, que ses souterrains, où l'on trouve des mines magnifiques. Pour qui aime l'architecture et la culture naine, Rockologis est un joyau au travers des plans. Les nains y extraient nombre de minéraux rares et précieux, y forgent, y gravent, y fabriquent, y sculptent, y fondent,... bref tous les artisanats pour lesquels les nains sont si compétents. Les nains sont des travailleurs acharnés et patients.

Les nains obéissent à leur roi dont la place est transmise héréditairement. Le roi actuel est Everast XV, fils de Bofin. Il fut militaire dans sa prime jeunesse. Il devint roi il y a quarante ans à la mort de son père. Depuis il règne. Il sait s'adapter et a une connaissance forte de la politique et de ses méandres. Il garde ses sentiments cachés. Il est fort, généreux avec les aventuriers nains ou pas qui protègent son pays et intelligent.

Il règne avec l'aide du sénat qui existe depuis mille ans environ. Celui-ci est constitué de représentants de chacune des familles majeures. Les autres structures de pouvoir sont les 7 clans nains, qui seront détaillés ci-après, mais également les guildes, les « épines » une organisation de nains agressifs qui commettent souvent des actes de destruction chez les elfes de l'Alfheim, le clergé et les Marteaux, une sorte de milice militariste qui garde un œil en interne et en particulier sur les « fermiers » du pays.

Les 7 clans :

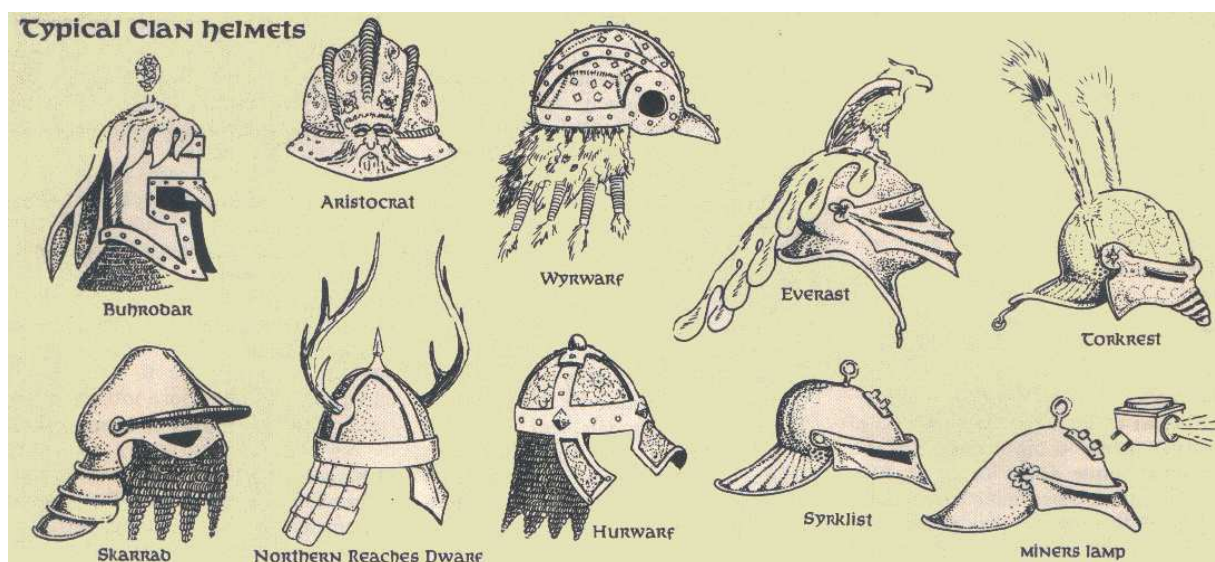
Sont précisés pour chacun des clans le nom du/des seigneurs du clan et le nombre de sénateurs du clan au sénat (et donc son nombre de votes).

- **Clan Buhrodar :** (Seigneur Dorto et Dame Koris, 33 sénateurs), c'est le clan qui a toujours protégé les frontières de Rockologis depuis 2.000 ans contre les invasions des humanoïdes. Ils considèrent cette tâche comme une croisade. D'ailleurs beaucoup de ses membres sont des prêtres (guerriers) ou des templiers. C'est donc un clan militariste et proche des dieux nains.
- **Clan Everast :** (Roi Everast, 35 sénateurs), c'est l'un des clans les plus anciens. Les généalogistes nains remontent jusqu'à l'ancien roi Denwarf. Une majorité des rois de Rockologis sont des membres de clan, comme le roi actuel. Par tradition ce clan est porté sur l'administration et la diplomatie. Ils sont très « aristocratiques » dans leur façon d'être et se considèrent (en bonne part à raison) comme les plus à même de gouverner Rockologis à tous les niveaux de l'administration.
- **Clan Hurwarf :** (Seigneur Duric et Dame Bifia, 25 sénateurs), ce clan est issu de la coopération entre plusieurs familles. Elles partagent toutes une même philosophie : l'isolationnisme. Pour eux les nains n'ont besoin que d'eux même et de leurs montagnes. Ils n'ont pas besoin du reste et n'en ont que faire. Ils cherchent donc le

Le petit atlas de Mystara

repli avec toutes les autres races. Ce sont de bons ingénieurs, explorateurs et mineurs.

- **Clan Skarrad** : (Dame Thrais, 23 sénateurs), ce sont les spécialistes de l'ingénierie, de l'architecture, de la fabrication de machines complexes (et moins versatiles que celles des gnomes...) et de la technologie en général. Ils font donc beaucoup plus confiance en la technologie qu'en la magie. Ils ont la réputation d'être des travailleurs acharnés, même à l'aune des critères nains.
- **Clan Syrklist** : (Seigneur Dwalur et Dame Dia, 51 sénateurs), « Syrklist » signifie la couleur de l'argent poli et brillant, en nain. Il s'agit de la famille des mineurs. Mais le clan comporte aussi nombre d'artisans et de commerçants. Ils se désintéressent de la politique sauf quand elle a trait directement à leurs domaines d'activité. Ils aiment à apprendre de nouvelles techniques, y compris auprès des autres races.
- **Clan Torkrest** : (Seigneur Korin et Dame Bali, 49 sénateurs), encore l'un des plus anciens clans de Rockologis. C'est le clan des guerriers et des combattants. Ils poussent les autres clans à les aider à trouver de nouvelles techniques de combat et sont toujours au premier rang quand le combat approche. Ils sont disciplinés et militaristes au possible.
- **Clan Wyrwarf** : (Seigneur Belfin et Dame Gilia, 36 sénateurs), « wyrwarf » est un terme nain qui désigne les criminels et leurs descendants, ainsi que les parias. Un jour, un sénateur nain employa de manière ironique ce terme pour désigner les fermiers nains... une plaisanterie bien cruelle. Néanmoins peu de temps après, nombre de nains fermiers des basses terres de Stahl se révoltèrent contre une garnison naine qui prélevait trop de taxes à Stahl. Ils vainquirent les combattants. Au bout de deux ans où les fermiers firent valoir l'importance de leur travail, ils purent se constituer en clan, même s'ils sont toujours considérés comme le clan « mineur ».



La population naine est divisée en classes sociales au sein de chaque clan. En voici la liste, le nom en nain étant indiqué entre parenthèses.

Le petit atlas de Mystara

- Les misérables (hraken) : forçats et prisonniers de guerre
- Les travailleurs (toren) : la majorité des nains (artisans, travailleurs ordinaires, soldats...)
- Les chefs : les chefs de famille (dotar) et les officiers subalternes (evedar)
- Les officiels : les sénateurs (krey), les ambassadeurs (sarkrey), les gouverneurs (dulgardar), les ministres (larodin) et les officiers généraux (rasdar)
- Les seigneurs (evedotar) : les chefs de chacun des 7 clans
- Les nobles : les membres de la famille royale (tordar) et le roi lui-même (gardar)

Histoire :

L'origine des premiers nains, ceux de la période pré-cataclysme est incertaine. Ils étaient différents des nains modernes. Mais on devrait plutôt dire que les nains modernes sont différents des nains d'origine. Mais puisque ce sont les nains modernes qui nous intéressent, commençons leur Histoire.

Lors du grand cataclysme déclenché par l'empire techno-magique de Blackmoor, plusieurs espèces de créatures disparurent, entièrement détruites par les dégâts provoqués. Ceci alarma plusieurs Immortels. La légende veut que l'un de ceux-ci, Kagyar l'Artisan, fut horrifié à l'idée qu'il se pourrait, si un autre événement du genre se produisait, qu'aucune race artistique ne subsiste. Il entreprit donc de créer une nouvelle race, une race qui aurait un maximum de chance de survivre à un autre cataclysme. Il choisit comme modèle la race naine de l'époque de Blackmoor. Il sélectionna des centaines de nains non affectés par les radiations du cataclysme et il les modifia pour parvenir à son but. Il amplifia leur désir de vivre sous terre. Il leur donna des notions d'ingénierie et de métallurgie instinctives. Il inventa un nouveau langage pour eux de façon à effacer toutes traces des vieux nains en eux. De plus il leur conféra une résistance naturelle face aux radiations empoisonnées qui furent dégagées lors du cataclysme. Un effet secondaire de cette résistance, fut la résistance légendaire des nains face à la magie.

Lorsqu'il fut satisfait de ses enfants, le dieu choisit une région montagneuse au sein de laquelle il agrandit et créa de nouvelles cavernes. Il laissa ses protégés sur un versant du mont Everast et avec eux, il laissa Denwarf, un de ses plus fidèles serviteurs. Denwarf avait pour instructions de guider les nains lors de leurs débuts. Il remplit son rôle à merveille, il veilla à tout, de la croissance de la population aux excavations minières en passant par l'établissement de nouvelles communautés et le choix des nouveaux chefs pour celles-ci. En quatre siècles, des 500 nains placés par Kagyar, 125.000 habitaient alors les montagnes avoisinantes. A peu près à la même époque, une expédition menée par Denwarf découvrit une immense caverne sous le mont Everast. Denwarf sut alors que son temps était terminé. Il baptisa la caverne Dengar puis il nomma son successeur, un excellent nain du clan Everast. Ainsi en 1.400 AVC Denwarf quitte donc son peuple en lui déclarant qu'il reviendrait pour les guider le jour où le besoin s'en ferait sentir.

Le petit atlas de Mystara

Après la retraite de Denwarf, les rois nains gouvernèrent avec discernement et bienveillance le peuple nain. Dans leurs montagnes les nains se croyaient toujours seuls au monde jusqu'à ce que les tribus humanoïdes arrivent, 400 ans plus tard. Des mouvements majeurs chez les tribus humanoïdes forcèrent les clans les plus faibles à fuir et à chercher de nouvelles terres... Chaque printemps, orques et gobelins déferlèrent chez les nains. Les fortifications naines furent détruites puis reconstruites plusieurs fois. D'innombrables expéditions punitives furent envoyées en territoire ennemi. Des siècles de combats se déroulèrent sans que les nains ne cèdent. Finalement, en 492 AVC, soit un peu plus de 500 ans après le commencement des hostilités, les nains remportèrent la victoire. Ils combattirent la force principale des orques et la cernèrent. Sans aucune échappatoire, elle fut mise en pièces. Les expéditions futures envoyées par les humanoïdes, ne furent jamais plus une menace majeure pour la nation de Rockologis.

Suite à ces temps difficiles, les nains commencèrent à explorer les terres aux alentours de leurs montagnes. Ils rencontrèrent en premier lieu les nomades alasiyens, puis des représentants d'autres races humaines et également des représentants de l'Alfheim. Des relations commerciales s'établirent, les nains, observant elfes et humains, inventèrent leur propre système d'écriture. Des relations commerciales s'établirent, les biens et le savoir des nains devenant de plus en plus en demandés à travers le monde connu et les nains importants de la nourriture et aussi des idées des nations humaines. Au temps du couronnement du premier empereur de Thyatis, le savoir des nains était si réputé que l'empereur exigea un architecte nain pour la construction de son palais.

Le reste de l'histoire des nains est à peu près comme leur caractère, égal avec peu de changements, ceux-ci s'effectuant lentement et prudemment. Toujours est-il qu'en 98 APC, le roi Bollo I du clan des Torkrest créa une guerre civile suite à plusieurs décennies de taxes astronomiques et d'une justice inexistante. Les nains créent alors le Sénat, une assemblée des représentants des familles les plus importantes. Leur principal but étant de pouvoir contrer les décisions royales et ainsi de limiter le pouvoir appartenant au trône.

Un autre point de l'histoire de Rockologis est ce qui a été appelé les années d'infamie, telles que les nomment les gens instruits. Au début du 9^{ème} siècle après le couronnement, la rumeur de la présence d'or dans les montagnes des futures principautés de Glantri se répand. Le roi de l'époque permet aux nains le désirant, de partir pour cette ruée vers l'or. Alors que les nains arrivent à Glantri, une peste se déclare et les nains, résistants mieux que les humains ou les elfes, sont accusés d'avoir apporté le fléau avec eux pour pouvoir garder les filons pour eux seuls. Les nains sont alors chassés et tués à vue. Comble de malheur, des mages prennent conscience de la résistance innée des nains face à la magie. Quand la peste disparaît, les nains sont toujours chassés, mais cette fois-ci, c'est pour finir dans les laboratoires des mages glantriens afin que ceux-ci puissent conduire leurs expériences. Jamais les nains ne devront pardonner à ces mages... quelque soit le nom de leur nation.

Royaumes du nord (Ostland, Vestland, Sodjerford)

Nom officiel	Les royaumes du nord : <ul style="list-style-type: none"> • Royaume de l'Ostland • Royaume du Vestland • Jarls de Sodjerford
Dirigeant	Hord Œil-sombre roi de l'Ostland (CN à tendances CM), Harald Gudmundson roi du Vestland (CB à tendances CN), Ragnar le hardi chef de guerre de Sodjerford (NA)
Gouvernement	Royaume despotique (Ostland), Royaume (Vestland), Conseil des jarls (Sodjerford)
Inspiration	Vikings, Islande médiévale (pour Sodjerford)
Capitale	Zeaburg (Ostland), Norrvik (Vestland), Sodjerford (Sodjerford)
Villes principales	Zeaburg, Norrvik, Sodjerford, Rhoona, Tromso, Castellan
Provinces	3 pays totalement indépendants
Ressources	Variable en fonction des 3 royaumes : Armes, Soie, Sel, Textile, Poissons, Pierres semi-précieuses, Bois, Grains
Monnaie	Ostland : couronne (or), eyrir (argent), ore (cuivre) Vestland : shilder (platine), guldán (or), hellar (électrum), florin (argent), ore (cuivre) Sodjerford : markka (or), penne (électrum), gundar (argent), oren (cuivre)
Population	Humains (antaliens), Nains
Langages	Antalien, Commun, Nain, Rénatic
Alignements	CN – CB – NA – NB – CM – LN – LB - NM
Dieux adoptables	Astérius (Hermod), Bemarris (Arès), Djaea (Rhéa), Forsetti, Freyja, Freyr, Gorm (Marduk), Guidarezzo (Bragi), Halav (Lug), Heimdall, Hel, Héphaïstos, Hymir (Aegir), Ixion, Loki, Maat, Madarua (Ishtar), Odin , Protius (Poséidon), Tarastia (Frigga), Thor , Tyr, Valérias, Vanya (Sif), Wayland
Dieux non adoptables	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Bagni Gullymaw, Bartziluth (Hruggek), Crétia, Demogorgon, Diirinka, Kiranjo (Baphomet), Kurtulmak, Laduguer, Leptar (Grankhul), Les 3 Nornes, Memnor, Ranivorus (Yeenoghu), Thanatos, Thrym, Zalaj, Zugzul (Surtur)
Alliés	Thyatis (Ostland), Rockologis (Vestland), Ylaruam (Sodjerford)
Ennemis	Glantri, Alphatia (Ostland)

Tour d'horizon :

Les royaumes du Nord sont en fait constitués de 3 nations indépendantes : le royaume de l'Ostland, le royaume du Vestland et les jarls de Sodjerford. Néanmoins elles se sont toutes formées à partir du peuple antalien, originaire des îles qui forment aujourd'hui le royaume de l'Ostland. En fait ce peuple guerrier, a migré vers le continent et a colonisé les terres du

Le petit atlas de Mystara

Vestland. Plus tard celles-ci ont acquis leur indépendance. Et ensuite, les antaliens se sont implantés au sud du territoire du Vestland et ont formé les jarls de Soderfjord.

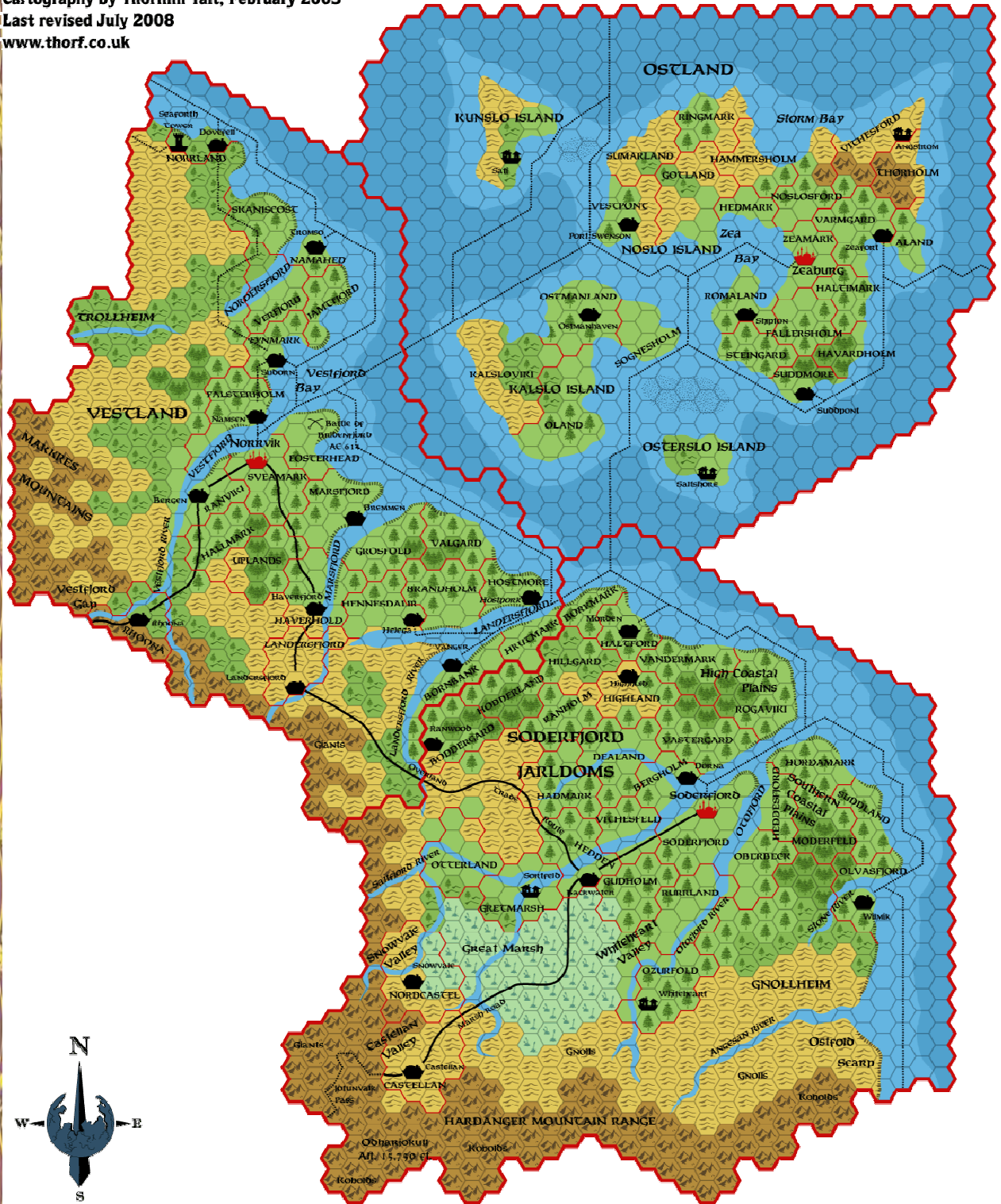
The Northern Reaches: The Kingdom of Vestland, The Kingdom of Ostland and The Soderfjord Jarldoms, 1000 AC

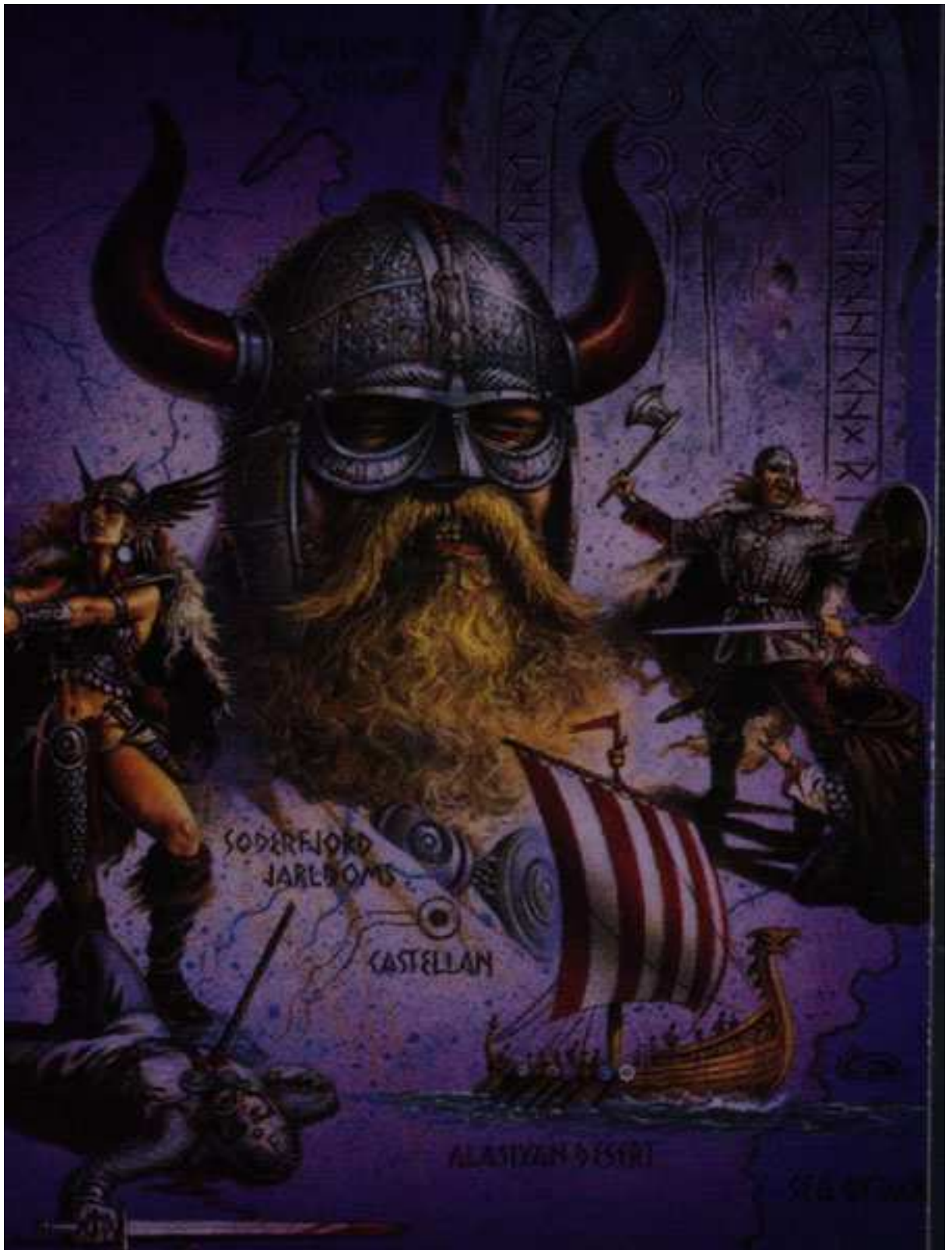
Based on GAZ7, TM1, TM2 and Wrath of the Immortals

Cartography by Thorfinn Tait, February 2005

Last revised July 2008

www.thorf.co.uk





Géographie :

L'Ostland est un royaume insulaire, tandis que les deux autres sont sur le continent.

Le paysage des royaumes du nord est dominé par la mer et la montagne. Le climat varie du climat océanique froid à un climat subarctique dès qu'on commence à s'élever dans les



Le petit atlas de Mystara

montagnes du nord. Environ un quart du territoire est propice à l'agriculture, sur l'Ostland et sur les bords de rivière et des fjords.

Le territoire comporte au nord-ouest la chaîne de montagne des Makkres. Les plus hauts pics s'élèvent à plus de 5.000 mètres d'altitude, ce qui présente une formidable barrière naturelle dans cette direction. Cette chaîne continue vers le sud, tout au long de la frontière avec Rockologis. Au sud on trouve les montagnes Hardanger. Celles-ci sont un peu moins hautes et moins larges. Elles séparent les jarls de Sodjerford des émirats d'Ylaruam.

Ces montagnes sont assez inhospitalières pour les populations humaines. Le climat et le terrain sont difficiles et comportent de nombreuses cavernes adéquates pour y accueillir nombre de nains, kobolds, géants, dragons et autres créatures. Il y aurait aussi de nombreuses ressources minérales, mais leur exploitation est trop compliquée et trop dangereuse. Au sud de Sodjerford, les montagnes et les collines se jettent dans la mer le long de l'escarpement de l'Østfold. Cette région présente les plus beaux fjords. On en trouve aussi tout à fait au nord-est de l'île principale de l'Ostland. Les kobolds sont très nombreux dans les montagnes, surtout dans la chaîne Hardanger. On trouve de nombreux géants partout ailleurs.

Près des montagnes s'élèvent des zones de collines. Leurs roches granitiques nues colorent l'horizon d'un gris terne. Des hauts plateaux recouverts d'herbes folles se montrent ici et là en particulier non loin de Rhoona. Ces collines sont également assez pauvres et parcourues de crevasses et de ravines. On y trouve des trolls au nord du Vestland (dans la région nommée Trollheim), des gnolls dans la chaîne Hardanger et des nains, des géants et des dragons un peu partout.

En fait près des côtes on a une plaine côtière. Le climat y est plus agréable et humide. 90% de la population humaine résident là.

Enfin, vers le sud de Sodjerford, avant d'arriver à la chaîne Hardanger, il y a les marais du Grand Marais. Il s'agit d'un marais froid, sans intérêt pour l'agriculture. Très peu d'humains y vivent.

Plusieurs rivières parcourent les terres et dans les deux royaumes continentaux, ce sont même des fleuves imposants. Ces rivières enrichissent les terres environnantes et servent de voies de communication fluviales. Elles sont alimentées par les glaciers des montagnes.

Les 3 nations :

Le royaume de L'Ostland :

L'Ostland est le royaume insulaire des 3 royaumes du nord. C'est aussi le premier d'entre eux. L'Ostland est le pays resté le plus conservateur dans les anciennes traditions antaliennes. C'est de là que sont partis les antaliens qui ont finalement fondé le Vestland et Sodjerford. Mais ils ont beaucoup moins évolué dans leur manière d'être.



Le petit atlas de Mystara

C'est ainsi que l'Ostland est une nation très violente, peuplée de guerriers assez impitoyables, qui s'adonnent à la guerre et au pillage.

Le pouvoir appartient au clan Cnute depuis de nombreux siècles. Le roi invite les meilleurs guerriers à sa cour pour les enrôler dans la « Garde royale ». C'est parmi eux qu'est choisi l'héritier, même s'il s'agit souvent de l'un des héritiers directs du monarque. La cour des Cnute attire également nombre d'aventuriers et de jeunes nobles sans le sou.

Le roi actuel, Hord Œil-sombre est un ancien guerrier sans pitié et un pirate. Il a ainsi mené ses bateaux au Norwold et à Thyatis.

Les cultes d'Odin et de Thor sont les plus vénérés dans ce pays, même si l'ensemble du panthéon nordique y est vénéré. D'ailleurs, des prêtres guerriers d'Odin se sont rassemblés au sein d'une organisation paramilitaire, la Garde-corbeau. Beaucoup sont des berserkers. Ce sont des compagnons du roi.

Le roi gouverne sans restriction sur ses jarls. Il laisse carte blanche quand il s'agit d'aller mener des raids de pillage ou de colonisation, en particulier vers les terres du nord. Même si le roi ne va pas le reconnaître sur la scène internationale. Le roi a d'ailleurs conclu un traité avec Thyatis contre Alpathia. C'est un pays de guerriers, en tout cas et personne n'en doute !

En-dessous du roi on trouve les jarls qui constituent les nobles locaux. Ils ont un pouvoir absolu sur leurs sujets. En dessous d'eux se positionnent les esclaves et les hommes libres. Les esclaves sont enfants d'esclaves, ou le deviennent après une quelconque offense ou bien en tant que prisonniers de guerre (c'est-à-dire prise de pillage).

Le royaume du Vestland :

Le Vestland est le royaume le plus septentrional des deux pays continentaux. C'est une monarchie moderne avec une assise féodale forte. Une classe moyenne influente a développé le commerce et une puissante et fière milice défend le pays. Des 3 royaumes du nord, c'est celui qui est le plus « civilisé ».

Pendant plusieurs décennies après que les premiers ostlandais aient colonisés ces terres, le Vestland resta une colonie. Mais sous la constante pression fiscale imposée par le roi de l'Ostland, les jarls du Vestland finirent par se soulever, menés par Ottar. Les forces ostlandaises furent battues à la bataille de Bridleford et Ottar devint roi du Vestland indépendant.

Lui et ses descendants ont assurés la sécurité et l'indépendance du pays grâce à une milice, et ont développé l'artisanat et le commerce.

En-dessous du roi Harald Gudmundson, on trouve également les jarls. Mais ceux-ci ont un pouvoir moins despotique qu'en Ostland. En dessous d'eux, on trouve des hommes libres



Le petit atlas de Mystara

(paysans, guerriers, artisans, pêcheurs, commerçants,...) et des serfs. L'esclavage est interdit et mal vu.

Le pays comporte aussi de nombreux commerçants étrangers qui se sont établis, attirés par le commerce naissant et florissant. Ce sont en particulier de jeunes nains de Rockologis. Certains de ces nains servent également de mercenaires.

Ici aussi les dieux nordiques sont vénérés, mais avec une préférence pour Freyr et Freyja.

La principale difficulté du pays réside dans la région de Trollheim, qui comme son nom l'indique est infestée de trolls. Le pays y a envoyé des colons, mais ils ont souvent fini dans l'estomac des trolls. Mais l'histoire n'est pas encore finie.

Les jarls de Sodjerford :

Les jarls de Sodjerford occupent une position intermédiaire entre l'Ostland et le Vestland, moins barbare que l'Ostland mais aussi moins civilisée que le Vestland.

Longtemps Sodjerford a été le lieu de résidences d'un grand nombre de petites nations chacune gouvernées par un jarl. Chacun faisait la guerre à son voisin et les disputes entre eux étaient courantes. Un jour, des jarls ostlandais attaquèrent Sodjerford, tuant beaucoup de monde et pillant tant et plus. Cela se reproduisit jusqu'à ce que les jarls de Sodjerford se décident à s'unir. Ils fondèrent un conseil. Celui-ci est composé des jarls qui possèdent un territoire. Le conseil se réunit deux fois par an pour prendre les décisions nécessaires au pays. A la tête du conseil se tient le chef de guerre, actuellement Ragnar le hardi. Mais il n'a pas autant de pouvoir qu'un roi. C'est bien le conseil qui prend les décisions par vote. Par contre il a à organiser les escarmouches punitives ou préventives contre les gnolls.

Le pays comporte également à sa tête les jarls, suivis des hommes libres puis les serfs. Même si l'esclavage est interdit, il est présent chez certains jarls puissants.

Sodjerford s'entend bien avec son voisin du nord, le Vestland. Mais les ostlandais ne se privent pas de continuer à lancer des raids de piraterie contre Sodjerford, même si aucune invasion de masse n'est à l'ordre du jour. Sodjerford reste des 3 royaumes du nord, le plus faible militairement et économiquement parlant.

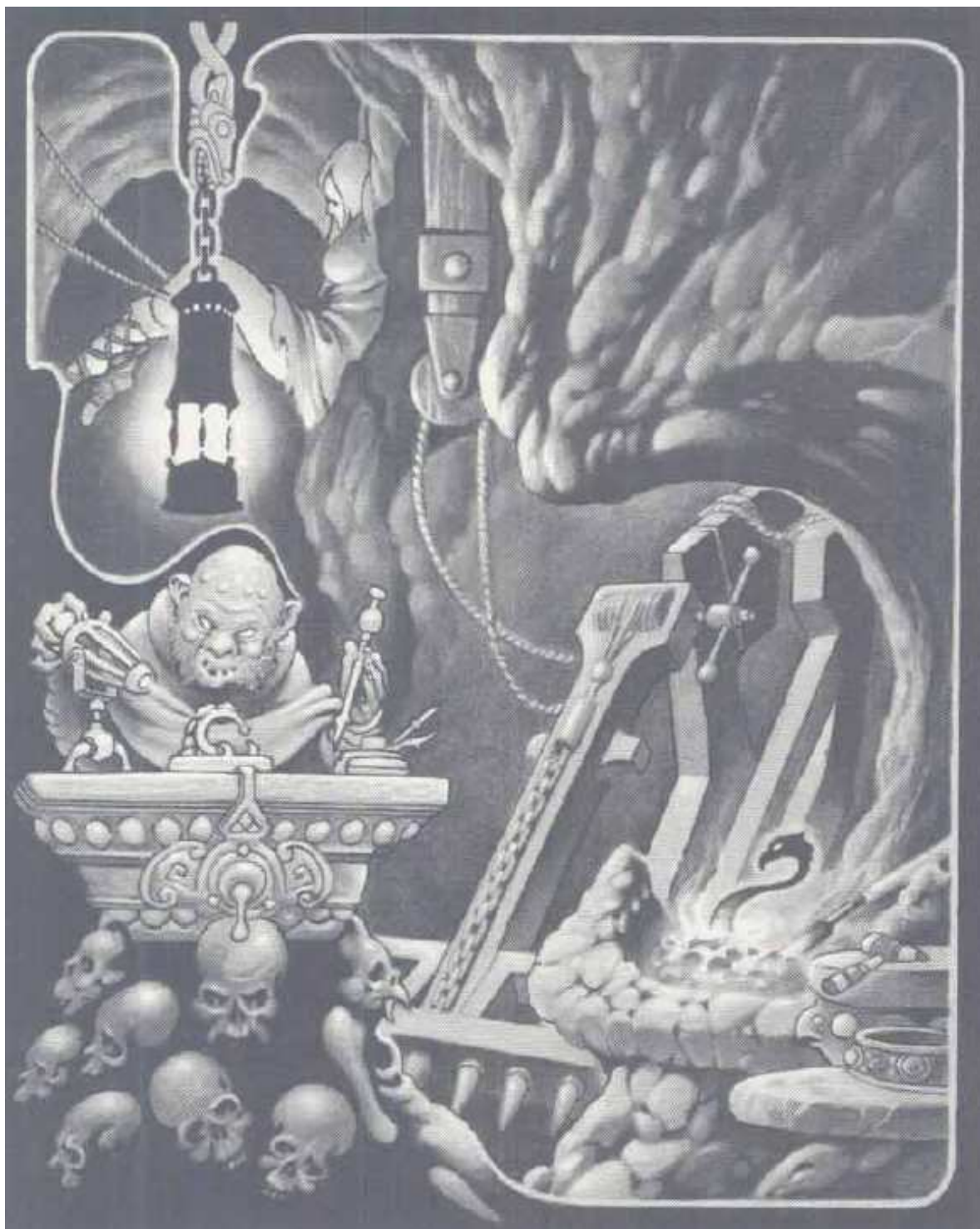
De plus, le Grand Marais donne refuge à la Reine-sorcière de Hel, une très puissante servante « éternelle » de la déesse Hel.

Les nains des royaumes du nord :

Les royaumes du nord comprennent de nombreux nains. La plupart vivent au Vestland et un nombre non négligeable à Sodjerford. Quasiment aucun ne vit en Ostland. Les nains qui résident dans ces contrées sont de trois catégories. On trouve d'abord des artisans et des commerçants, attirés par ce nouveau marché. Ensuite, on trouve des aventuriers en quête de combats et d'un nouveau terrain de jeu. Ces nains sont plutôt les bienvenus, et trouvent leur place sans trop de problèmes dans la société du Vestland et de Sodjerford.

Le petit atlas de Mystara

Le troisième groupe de nains est formé par les nains du clan Modrigswerg. Il s'agit en fait d'un clan tourné vers le mal et à moitié fou. Ils vivent profondément dans les entrailles de la terre. Ils ont quitté le culte des dieux nains habituels et se sont tournés vers les dieux nains maléfiques que ce sont Laduguer et Diirinka. Ce sont d'ailleurs probablement eux qui ont fait venir Diirinka sur Mystara. D'ailleurs certains modrigswergs arborent à présent la physionomie des derros. Il n'en reste pas moins qu'ils ont forgé de nombreux artefacts puissants, car ils maîtrisent aussi bien l'art de la forge, que celui de la magie. Ces artefacts ont été vendus, échangés et servent à présent certains des héros des royaumes du nord, voire certains de leurs dieux ou de leurs avatars.



Nain du clan Modrigswerg, durant ses recherches et fabrication d'artefact

Histoire :

L'histoire dans cette partie de Mystara ne débute pas avec les humains mais avec les gnomes. Ces derniers se répandirent aux environs de 2.500 AVC depuis la chaîne d'Altan Tepe et s'établirent dans les montagnes et les collines des terres avoisinantes. Ils descendirent vers des terres plus basses probablement à la recherche d'un climat plus vivable. Ils creusèrent donc leurs galeries et vivèrent en paix.

Un peu moins d'un millénaire plus tard, vers l'an 2.000 AVC, des humains descendirent des terres du nord à la recherche de terres plus friables. Ils s'établirent dans les basses terres de la région, devenant agriculteur mais aussi pêcheur. La plupart d'entre eux sont de bons marins et ils colonisent également les îles près des côtes. Ils se regroupent en petits villages indépendants.

Aux environs de 1.650 AVC, vinrent du nord des trolls, plusieurs races de trolls. Le troll habituel (« Monstrum Imbecilus Rex » selon les spécialistes de Glantri), les trolls de terre, une espèce plus puissante, plus sombre, plus mauvaise mais plus stupide (comme si c'était possible) que les trolls "ordinaires". Vint également, mais en moins grand nombre, des trolls de pierre. Encore plus grands et forts que les trolls de terre, ces trolls sont plus intelligents et plus "civilisés" que leurs congénères. On dit que ces trolls ne vivent que de nuit, se transformant en statue de pierre à la lumière du jour. Et finalement, il y eut des trolls géants. Mais peu de choses sont connues sur ces derniers, hormis leur rareté. C'est cette rareté qui est la cause de ce manque d'informations et qui laisse à penser que leur race est en voie d'extinction, sinon éteinte.

Suivirent en 1.600 AVC des groupes de géants. Ces groupes étaient principalement composés de géants des collines et de quelques géants de pierre. Quelques géants de feu et de glace s'établirent également dans les montagnes. Qu'est-ce qui avait poussé ces géants à se réfugier en ces terres, nul n'en sait rien, probablement qu'eux aussi ne s'en souviennent plus d'ailleurs. Mais vinrent aussi avec eux des géants très spéciaux. Appelés parfois les grands géants, ces êtres sont des légendes au sein même des géants. Peu d'humains sont au courant de leur existence et il paraîtrait qu'ils sont si puissants que certains d'entre eux peuvent tenir tête aux immortels. Ils sont beaucoup plus grands que les plus grands des géants et connaissent l'utilisation d'une magie très ancienne et très puissante. Ils possèdent des trésors immenses et d'innombrables objets magiques. Heureusement ces grands géants ne se soucient guère des affaires des simples mortels et seuls les plus persistants, intrépides et chanceux des aventuriers ont réussi à en rencontrer.

Aux alentours de l'an 1.000 AVC, les Nithiens conquièrent le nord. Bien qu'ils n'établissent aucune communauté durable, de petits postes de traite sont établis près des fjords. Les Nithiens n'aiment guère le climat froid et humide et de plus, ils craignent les trolls et les géants dans les hautes terres. Aussi ils ne viennent toujours que temporairement dans le nord, pour y faire de la traite ou encore pour venir y chercher des esclaves. Les Nithiens ont laissé malgré tout une trace très importante dans ce nord qu'ils méprisaient. Ils sont

Le petit atlas de Mystara

responsables de la présence des gnolls. Fruits de sinistres expériences de la part des magiciens nithiens sur un clan complet de trolls, les gnolls sont en quelque sorte un croisement entre des gnomes et des trolls. Toujours est-il que ces gnolls vont réussir à s'échapper et que plusieurs d'entre eux vont retourner dans leurs collines natales (du temps qu'ils étaient des trolls) situées juste au nord de la chaîne de montagnes Hardanger.

500 ans plus tard, l'empire nithien est rayé de la surface de la planète par les immortels. Ceci n'a que très peu d'influence sur les humains du nord qui oublient tout de la culture nithienne en l'espace de quelques décennies. Seules certaines pratiques magiques resteront mais elles seront grandement modifiées par la culture antalienne, les ancêtres de ce jeune peuple nordique.

Peu de temps après, une autre civilisation est annihilée. Des rescapés kobolds, survivants d'une guerre contre les nains de Rockologis, se sauvent dans les terres du nord et se regroupent en bandes. Ils vont prendre d'assaut les demeures gnomes. Ces derniers, vivant sous terre dans des tunnels beaucoup trop petits pour les géants, trolls ou gnolls, avaient vécu en paix depuis toujours. Mais les nouveaux arrivants, les kobolds, assez petits pour pénétrer les demeures gnomes vont déclarer une guerre sans merci à ces derniers. Bien que les gnomes furent mieux organisés et équipés que les kobolds, ces derniers les surpassèrent en nombre et les exterminèrent avec une ténacité peu commune. Il ne restera plus des gnomes que des légendes. Il restera malgré tout plusieurs traces de leur civilisation. Des inscriptions des leurs cavernes (maintenant habitées par les kobolds), des objets créés par eux et aussi des histoires que certains nains peuvent raconter.

Ces nains sont les nains du clan Modrigswerg. Il s'agit d'un clan complet de nains qui furent chassés de Rockologis à une époque incertaine. Ces nains, dit maudits et maléfiques par certains, timides et solitaires par d'autres sont... étranges. Il paraîtrait qu'ils furent chassés de Rockologis parce qu'ils pratiquaient la magie noire et trafiquaient avec les représentants du mal. Toujours est-il qu'ils vivent en petite famille ou en solitaire. On dit que les objets créés par un Modrigswerg sont si recherchés que même les immortels les convoitent ! Mais c'est seulement ce que l'on dit.

Il faudra attendre jusqu'en 500 APC pour qu'apparaissent les premières traces d'une nation dans ce nord austère. Après plusieurs siècles, plusieurs clans vivants sur les îles développèrent une technique de combat naval unique. Grâce à leurs longs vaisseaux à voile rectangulaire, les drakkars, ils commencèrent à faire plusieurs raids sur le continent, saccageant les côtes aussi loin au sud qu'Ylaruam et au nord que Norwold. Les chefs de ces clans devinrent plus puissants et un jour un chef surpassa tous les autres. Cnute de Zealand devint roi d'Ostland en 478 APC. Aidé des talents diplomatiques de son intrigante femme, Gudrid, il réussit à unir les clans du nord en une seule nation de guerriers des mers. La lignée de ce roi devra se poursuivre jusqu'à aujourd'hui.

Les fils de Cnute furent envoyés par leur père sur le continent, dans la région nommée Vestland, pour la coloniser, le représenter et s'assurer que sa parole est respectée. Mais les



Le petit atlas de Mystara

fils de Cnute ne furent certainement pas mal accueillis par les habitants du continent car, grâce à leurs armées, ils chassèrent kobolds, gnolls et même trolls et géants rendant les basses-terres plus sécuritaires. Ils furent accueillis en héros par le peuple.

Puis un jour Cnute mourut. La lignée des rois d'Ostland continua. Ces rois qui devaient protéger le Vestland ne firent que qu'imposer plus et plus encore de taxes pour n'y envoyer aucune force armée, hormis pour aller réclamer de l'or. Un jour, en 604, Ottar le juste refusa, au nom des tous les jarls (seigneurs) du Vestland, de payer le tribut réclamé par le roi son cousin. Ostland envoya donc ses propres jarls saccager et massacrer en guise de réponse. Après dix années d'un tel traitement, n'obtenant aucun résultat, les forces d'Ostland assiégèrent la principale ville du Vestland, Norrvik. À la surprise de tous, l'armée royale fut vaincue et le roi Finnbogi capturé. Il fut contraint à reconnaître l'indépendance du nouveau royaume du Vestland.

Les régions au sud du royaume du Vestland, quoique n'étant pas une nation, sont tout de même habitées par des humains... entre autre. Indépendant et belliqueux, les jarls de cette région devront attendre jusqu'en 905 avant de voir le début d'une unification. Le but de cette unification est d'être en mesure de résister aux raids en provenance d'Ostland. Bien que le Conseil de Sodjeford ait signé un traité avec Vestland et Ylaruam, aucune de ces deux nations n'est prête à risquer une guerre contre Ostland et aussi écoutent-ils plus les négations d'Ostland que les plaintes des Jarlsdoms de Sodjeford

Sind

Nom officiel	Royaume du Sind
Dirigeant	Maharadjah de Sayr Ulan, Chandra Ul Nervi
Gouvernement	Royaume
Inspiration	Indien
Capitale	Sayr Ulan
Villes principales	Sandapur, Baratpur, Raneshwar, Sambay, Khamrati, Latehar, Mahasabad, Karakandar, Jahore, Naral, Sayr Ulan, Palkat, Jaibul
Provinces	Azadgal, Baratkand, Gunjab, Jalawar, Jhengal occidental, Kadesh, Nagpuri, Peshmir, Putnabad, Shajarkand, Sindrastan, Jaibul
Ressources	Livres, Epices, Sel, Gemmes, Métaux précieux, Poterie, Riz, Thé
Monnaie	guru (platine), roupie (or), bhani (électricité), khundar (argent), piastre (cuivre)
Population	Humains, Nains
Langages	Sindhi, Urduk (dans le désert), Commun (thyatien), Nain
Alignements	LN – LB – NA – LM – CB – CN – NM - CM
Dieux adoptables	Agni, Brishapati, Djaea (Rhéa), Ferrix, Hel, Ixion, Malinois, Mitra , Ruaidhri Fléaufaucon, Savitri , Simurgh (Varuna) , Sûrya , Tyche
Dieux non adoptables	Idris, Indra, Kali , Rudra, Shiva, Thanatos
Alliés	
Ennemis	

Tour d'horizon :

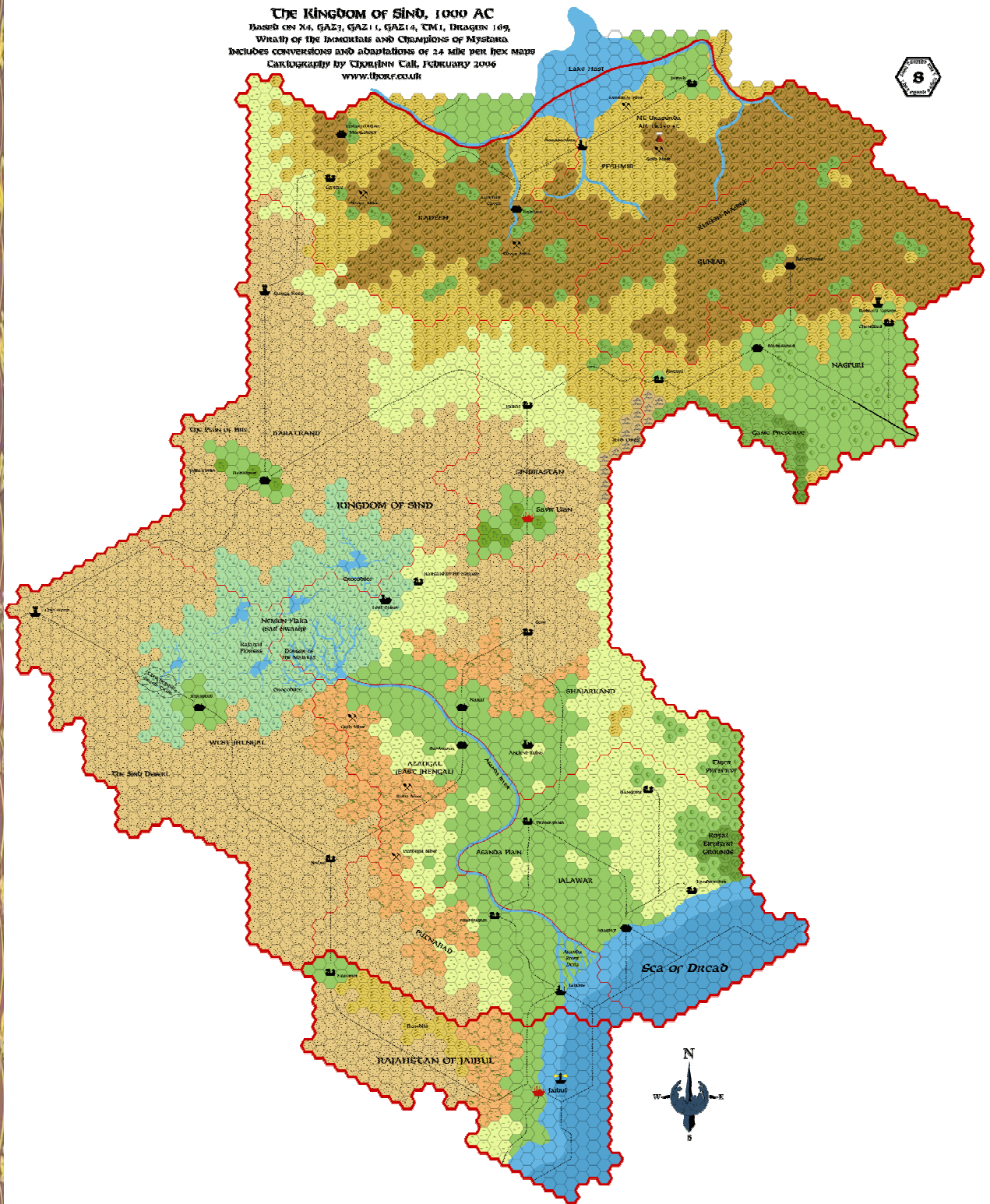
Le Sind est un royaume situé à l'extrême ouest du Monde connu et sur la frontière de celui-ci. Il est frontalier des clans de l'Atruaghin et de la république de Darokin. A l'est et au nord, il est bordé par le Grand Désert, une étendue désertique et désolée ou par la plaine de feu de Graakhalia.

Le pays est composé de plusieurs provinces toutes gouvernées par un raja. Le pays est gouverné par le raja des rajas, le maharaja de Sayr Ulan, la capitale.

En dehors de ses parties désertiques, le Sind comporte aussi des prairies, des marécages et des collines. La grande rivière Asanda coupe le pays en deux parts presque égales. Au sud, la mer de la Terreur borde le pays.

Le climat est assez variable en fonction de la province. Il peut être assez sec et froid sur les plateaux et plus chauds au sud dans les basses terres. Le pays est balayé à certaines saisons par des ouragans venus de la mer au sud. Cette même côte sud reçoit donc beaucoup de pluies. Le nord est une terre beaucoup plus montagnaise avec quelques hauts sommets et un volcan.

Le petit atlas de Mystara



Les castes :

La société du Sind est divisée en plusieurs castes extrêmement rigides que voici :

Le petit atlas de Mystara

- **Himaya** : la caste dirigeante qui comprend les familles ayant combattu durant la guerre contre les orques rouges. Cette caste comporte la plupart des guerriers de haut rang du Sind.
- **Rishiya** : cette caste pourvoit le Sind en prêtres, mystiques et autres guides spirituels. Contrairement aux autres castes dont les membres ne peuvent manger qu'avec des membres de la même caste qu'eux, les rishiyas ne sont pas soumis à cette limitation. Le maharaja actuel est lui-même issu de cette caste.
- **Jadugerya** : cette caste comprend les familles dont le savoir faire en magie profane n'est plus à démontrer. Elle comprend donc nombre de magiciens, ensorceleurs, sorciers. Ils ont aussi souvent la charge de fabriquer les objets magiques.
- **Prajaya** : cette caste comprend les fermiers et les artisans du Sind. Il existe des sous-castes de celle-ci qui s'organisent par métier (un peu comme des guildes).
- **Kuliya** : c'est la caste des serviteurs et des paysans sans terre. C'est la caste « libre » la plus pauvre du pays.
- **Nantyaj** : cette caste est en fait une sous-caste de la caste Kuliya. Il s'agit de la caste des « intouchables », la plus basse de la société du Sind. Ils sont chargés de tous les travaux dont tous les autres ne veulent pas : croque-morts, fossoyeurs, bourreaux, nettoyeurs,... Les autres sindhis évitent tout contact avec eux.

Les étrangers sont souvent considérés comme d'une caste correspondant à leurs compétences : Himaya pour les guerriers, Rishiya pour les prêtres, Jadugerya pour les marchands qui viennent des autres contrées,...

Le gouvernement est assuré par les membres des trois premières castes. Actuellement le maharaja de Sayr Ulan est le roi du Sind. Il est issu de la caste Rishiya. Il gouverne avec un conseil de 11 ministres compétents dans leurs domaines respectifs. Chacune des provinces, a un représentant à ce conseil, nommé par le raja de la province concernée. Chaque province est semi-autonome.



Une rue d'une ville sindhi

La religion a une place importante au sein de la société sindhi. Pour en avoir la description, se reporter aux dieux décrits dans l'ouvrage « *Les dieux de Mystara* ».



Les guides spirituels du pays sont répartis en plusieurs ordres mystiques :

- **Les fakirs** : un ordre d'ascètes qui suivent les enseignements venus d'Ylaruam. Ils ont fait vœu de pauvreté et vivent nu ou quasi-nu, de la générosité des autres. Leur dévotion comprend des rituels physiques éprouvants.
- **Les keis** : c'est l'ordre le plus représenté avec plus de 5.000 membres. Il s'agit d'une caste de moines combattant, qui travaillent leur perfection physique et mentale et sont spécialisés dans le combat à mains nues. Il n'est pas rare que des étrangers viennent se joindre à leur temple et apprendre.
- **Les jashpurdhanas** : ce petit ordre vit reclus dans un seul monastère, perdu dans les montagnes de la province de Kadesh. Il passe le plus clair de leur temps à méditer

sur l'existence. Ils se spécialisent aussi dans le combat à mains nues. Une fois passé leur initiation, ils se doivent de voyager durant dix années, en quête de vérité et de savoir.

- **Les shehids** : ces mystiques sont connus pour leur dévotion et leur croyance en la bonté de l'âme humaine non souillée. Ils combattent donc toutes les formes d'abus, d'oppression et d'injustice. Un certain nombre d'entre eux ont déjà été faits tués par des rajas agacés.
- **Les svamins** : ces mystiques sont réputés pour leurs réponses énigmatiques à des questions impossibles comme « quel est le sens de la vie ? ». Ils vivent reclus dans la nature, jamais en monastère.
- **Les yogins** : ces mystiques sont les maîtres du corps et de l'esprit et méditent dans des postures portant le corps à ses limites physiques. On peut les trouver pratiquant leur art, absolument n'importe où, y compris dans les endroits les plus incongrus pour une telle activité.

Histoire :

En 67 APC, de grandes tribus d'orques vivaient près du lac Amsorak, dans ce qui est à présent l'ouest de Darokin. Les humains de Darokin et les elfes se joignirent pour les chasser. Les orques furent vaincus et s'abattirent sur ce qui est à présent le Sind, dont ils vainquirent les combattants des humains qui vivaient là. Les humains mirent dix ans à vaincre et à se débarrasser des orques.

Durant le siècle qui suivit, trois grandes familles renforcèrent leur influence au sein du pays. En 250 APC des nomades chassés d'Ylaruam s'établirent au Sind, apportant avec eux des dromadaires, des chevaux de guerre légers et l'art de fabriquer des tapis volants.

En 425 APC des marchands minrothadiens introduisirent sans le vouloir la lycanthropie au Sind. Cela causa de très grands dégâts au sein de la population et à tous les niveaux. La forme de lycanthropie qui fut la plus représentée, fut celle des tigres-garous. Ces derniers s'allièrent d'ailleurs avec d'autres changeformes : les doppelgängers et les mujinas. Le dieu Ka / Shekinester décida d'en transplanter une grande partie dans le Hollow World afin de préserver la « civilisation » qu'ils avaient commencé à créer au Sind. En 451, les mages du Sind éradiquèrent la menace restante grâce à une « purge » aussi brutale qu'efficace.

En 695 APC le processus de reconquête et de réunification du Sind commença. Et il commença dans le sang. Le processus mit longtemps avant que le Sind ne devienne une nation unie telle qu'on la connaît à présent.

Il est à noter qu'en 805 APC, des nains fuyant les persécutions à Glantri, s'installèrent au Sind dans les montagnes de Nagpuri, du Gunjab et de Peshmir.

Le maharaja actuel prit ses fonctions en 992 APC après la mort de son grand père dans un combat contre un dragon bleu qui pillait Baratkand.

Terres Brisées

Nom officiel	Les Terres Brisées
Dirigeant	Roi Thar, Chef de la tribu Orcus Rex, Suprême commandant de la Légion (CM à tendances NM)
Gouvernement	Despotisme
Inspiration	Royaume orque et humanoïde
Capitale	Udhgar
Villes principales	Pas de vraies cités mis à part la légendaire Oenkmar
Provinces	Tribus : Bugburbia, Haute-Gobliny, Landes hobgobelines, Kol, Ogremoor, Orcus Rex, Landes des orques rouges, Sud-gnollistan, Trollhattan, Jaune-Orkia, Oenkmar
Ressources	Pas de commerce
Monnaie	Toutes monnaies des autres pays
Population	Orques, Gobelins, Hobgobelins, Gnolls, Ogres, Kobolds, Gobelours
Langages	Orque, Gobelin, Draconien, Gnoll, Géant (Hymsprach)
Alignements	CM – NM – LM – CN
Dieux adoptables	Cernunnos
Dieux non adoptables	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Bagni Gullymaw, Bartziluth (Hruggek), Cochère (Syranita), Jammudaru (Vaprak), Karaash (Illneval), Leptar (Grankhul), Nomog-Geaya, Ranivorus (Yeenoghu), Wogar (Maglubiyet), Yagraï, Yurtrus
Alliés	
Ennemis	Glantri, Ethengar, Darokin, Alfheim, Rockologis

Tour d'horizon :

Les Terres Brisées constituent la seule nation du Monde Connu aux mains des hordes d'humanoïdes qui y détiennent le pouvoir et même un semblant d'organisation. Le pays est sous la férule du roi orque Thar, chef de l'une des dix tribus des Terres Brisées, celle d'Orcus Rex. Les autres tribus respectent son pouvoir par la force des choses, « force » dans tous les sens du terme. Néanmoins le pays reste divisé. C'est censé être à la base une province de la république de Darokin mais qui a été il y a déjà longtemps abandonnée aux humanoïdes qui peuplent, à savoir principalement les orques, gobelins, hobgobelins, trolls, gnolls, ogres, gobelours et kobolds. Mais d'autres races vivent également sur ces terres, à commencer par de nombreux géants, et également divers monstres. Ils vivent aussi bien sur la surface des Terres Brisées, qu'en dessous de celle-ci. La vie y est tout aussi « foisonnante ».

Les Terres Brisées sont constituées de montagnes, de collines à l'herbe sèche, de landes inertes, de glaciers, de regs froids, de volcans et d'un petit marécage froid. A l'extrême nord-est du pays, on trouve aussi un plateau steppique. Sous la surface, règne l'Outreterre qui a été aménagé par ses habitants. De nombreuses galeries, lacs et rivières souterrains

Le petit atlas de Mystara

parsèment le sous-sol. Le sous-sol présente des finalement des territoires plus hospitaliers et productifs que ceux de la surface. Le climat est assez froid du à l'altitude et à la latitude.





The Upper Broken Lands, 1000 AC

Based on GAZ10, TM1 and

Wrath of the Immortals

Cartography by Thorfinn Tait,

January 2005; last

revised May 2009

www.thorff.co.uk

Les tribus :

Les Terres Brisées comprennent 10 tribus + 1 ville mythique dont personne n'est vraiment sûr qu'elle existe (encore). Ces 10 tribus sont (avec le nom de leur chef) :

- **Bugburbia** : (Chef Ohr'r) – c'est la tribu majeure des gobelours du pays. La grande majorité de la population de la tribu est ainsi constituée de gobelours. Elle est située sur la frontière avec Glantri. Leur chef est un très ancien gobelours. Ils vénèrent principalement le dieu gobelours Bartziluth / Hruggek. Le culte de Ranivorus / Yeenoghu est lui strictement interdit au sein du territoire de la tribu. La tribu est en forte rivalité avec les gnolls.
- **Haute-Gobliny** : (Sa pompeuse majesté Yazar, reine de Haute-Gobliny) – cette tribu est le paradis des gobelinoïdes. Elle est quasi exclusivement constituée de gobelours, hobgobelins et gobelins. Et ils donnent une excellente leçon d'égalité des sexes à toutes les autres tribus et nations, car ils sont gouvernés par une reine gobeline. Elle-même est une cavalière sur worg émérite. Il est dit que son mari, le roi Doth, souhaiterait l'éliminer et prendre sa place. La tribu vit vers le nord-est du pays à la frontière avec Glantri.
- **Landes hobgobelines** : (Huthaï-khan) – cette tribu est principalement composée d'hobgobelins, mais aussi d'orques jaunes, de gobelins, de quelques ogres et de quelques très rares trolls, ces derniers vivants déconnectés de la tribu. Ils vivent près des khanates d'Ethengar et d'ailleurs, les membres de cette tribu ont des tenues vestimentaires, des armes, des armures et des coutumes communes avec les peuples humanoïdes ou humains de l'Ethengar. Leur peau a une couleur orangée. Leur chef est agressif et aime à lancer des raids alentours. Ils vénèrent principalement Yagraï / Nomog-Geaya.
- **Kol** : (Haut doge Kol, né Constantin Diocletius, dit « le Boss ») – cette tribu est constituée principalement de kobolds, mais aussi d'orques et de gnolls qui sont beaucoup moins considérés au sein de la tribu. Ils vivent au sud-est des Terres Brisées, sur la frontière avec Darokin. Ils vénèrent principalement Kurtulmak.
- **Ogremoor** : (Prince Alebane) – cette tribu est quasi exclusivement composée d'ogres. Elle vient de l'ouest, depuis le Sind. La tribu s'est installée à l'extrême sud-ouest des Terres Brisées à la jointure avec Glantri et Darokin. Son chef, le prince Alebane, est un puissant ogre, ancien gladiateur à Glantri, un guerrier très entraîné et expérimenté qui a vaincu de très nombreux gladiateurs et héros en combat singulier. Le territoire de la tribu est parsemé de hautes montagnes dont les pics peuvent atteindre 3.500 mètres d'altitude. Ils vénèrent Jammudaru / Vaprak, mais tous le culte de tous les autres dieux sont autorisés. A l'exception des trolls de Trollhattan qu'ils abhorrent, les ogres « s'entendent bien » avec les autres tribus qu'ils considèrent comme de la nourriture potentielle, en particulier les kobolds de Kol.
- **Orcus Rex** : (Roi Thar) – c'est la tribu la plus puissante des Terres Brisées. Elle est constituée de solides orques et d'orogs. Ils élèvent des chiens de guerre et de

chasse, ainsi que des striges. Toutes les autres tribus doivent leur apporter chaque mois un tribut d'esclaves. La tribu se situe au nord-ouest du pays, sur la frontière avec Glantri. Ils vénèrent le dieu Karaash / Illneval. Les autres cultes sont autorisés à l'exception de celui de Yagraï / Nomog-Geaya.

- **Orques rouges** : (Suprême Hool) – cette autre tribu orque vit au centre des Terres Brisées, mais adoptent les tenues vestimentaires et armement des clans de l'Atruaghin. Tous les dieux vénérés dans les Terres Brisées sont autorisés et vénérés chez les Orques rouges y compris Atzanteotl / Tezcatlipoca. Les seuls cultes interdits sont celui de Bagni Gullymaw et de Jammudaru / Vaprak. Les orques rouges respectent le roi Thar et s'entendent avec les tribus (hob)gobelines. Ils détestent les ogres et les trolls.
- **Sud-gnollistan** : (Pacha Nizam) – cette tribu est quasi exclusivement constituée de gnolls. Ils vivent au sud-est du pays, près de Glantri. Ils ont adopté les habitudes vestimentaires, les armes et certaines coutumes issues d'Ylaruam. Ils vénèrent Ranivorus / Yeenoghu. Ils s'entendent assez mal avec leurs voisins et en particulier avec les gobelours de Bugburbia à qui ils ont des comptes à rendre...
- **Trollhatan** : (Maîtresse Haa'k Hordar) – le paradis des trolls est situé dans la région la plus inhospitalière du pays, au centre des Terres Brisées, dans la partie marécageuse. Leur chef, Maîtresse Haa'k Hordar est l'une des trolleses les plus grandes, horribles, monstrueuses, féroces et voraces qui soit. Ils sont détestés par toutes les autres tribus, mais également craints.
- **Jaune-Orkia** : (Moghul-khan) – la troisième tribu principalement composée d'orques. Comme la tribu des Landes hobgobelines, l'influence de l'Ethengar est forte sur leurs habitudes, armes et armures,... Moghul-Khan est un grand concurrent de Huthai-Khan. Ils vénèrent Yagraï / Yurtrus, Karaash / Illneval et Wogar / Maglubiyet.
- **Oenkmar** : là il ne s'agit pas d'une tribu mais d'une mythique cité. Celle-ci aurait été construite par les elfes sombres du clan Shattenalfen en l'honneur de leur Atzanteotl / Tezcatlipoca. Ils abandonnèrent plus tard la cité devenue invivable due aux effluves toxiques soufrés émanant de rivières de lave non loin. Mais plus les humanoïdes sous la conduite probable d'Atzanteotl / Tezcatlipoca trouvèrent la cité avec le célèbre « couteau bleue », au fond du cratère d'un volcan. Quand Atzanteotl / Tezcatlipoca se détourna d'eux, il renvoya la cité au plus profond des entrailles de la terre en refermant le volcan. Certains pensent que la cité existerait toujours et serait habitée par des orques, des orogs, des gobelins, des géants et d'autres monstruosité souterraines. Mais cela n'est certainement qu'une légende.

Il est à noter que le chamanisme est une pratique très courante parmi les classes cléricales des différentes tribus, en particulier chez les ogres.

Histoire :

L'origine de l'espèce humanoïde remonte à 4.500 ans AVC, au temps de l'empire de Thonia, au temps de Blackmoor. À cette époque, les races humanoïdes n'étaient pas encore définies. Et nul n'aurait pu y parvenir car l'hérédité ne faisait pas partie des traits des hommes-bêtes tel qu'on les nommait à l'époque. Il est dit que les hommes-bêtes étaient alors la réincarnation d'êtres mauvais expiant leurs crimes passés.

Avec l'expansion de l'empire de Blackmoor, ces tribus d'hommes-bêtes furent chassées par les clercs de Blackmoor dans une croisade durant de 3.500 à 3.200 AVC. Ils furent repoussés jusqu'au pôle nord de Mystara. Puis, lorsque le grand cataclysme vint et que Blackmoor fut éliminé de la surface de la planète, les hommes-bêtes descendirent au sud et se rassemblèrent à Urzud où ils s'établirent en 2.400 AVC. Lors des quatre prochains siècles se distinguèrent les principales races humanoïdes.

Puis en 1.800 AVC un chef allant du nom de Yogo le fou découvrit une dague faite d'un métal bleu que personne n'avait jamais encore vu. Il dit que la dague provenait du sud et qu'il savait comment elle avait été faite. Un autre chef, Ungar Poing-Rouge tua la Yogo et vola la dague. Ce fut le début de la guerre de la dague bleue. Les races se séparèrent en tribus et tous s'entre-tuèrent.

Après trois quarts de siècle de massacres, de famines et de maladies, un roi, Loark arriva avec ses hordes innombrables. Il prit le contrôle d'Urzud mais ne trouva pas la dague. Le roi Loark rassembla donc d'innombrables tribus en la grande horde et partit vers le sud, commençant la quête de la dague bleue. Il conquiert ce qui allait devenir Norwold. Un autre grand chef parti d'Urzud. Akkila-Khan alla lui aussi vers le sud avec ses hobgobelins, orques et gobelins. Il conquiert les steppes du pré-Ethengar en 1.720 AVC. Après s'être rencontrés, neuf années plus tard, Loark et Akkila-Khan s'allièrent et eurent un contrôle total sur les humains des steppes. Mais aucun des deux ne put trouver de dague bleue et la tension monta... Jusqu'à ce que la guerre éclate. Elle se termina en 1.709 AVC lorsqu'Akkila-Khan s'allia les humains des steppes et trahit le roi Loark. Loark vaincu, ses troupes se dispersèrent; ses gobelins vers le sud, ses trolls à l'est et lui vers l'ouest. Il s'installera dans ce qui deviendra (dans une décennie) les Terres Brisées. En 1.700 AVC, l'explosion d'un artefact blackmoorien, en terre pour fuir le sinistre.

Plus de trois siècles plus tard, en 1.310 AVC, un troisième grand chef partira à la recherche de la dague bleue. Wogar et son immense tribu partira d'Urzud en direction de l'ouest. Après cinq années de marche, ils arrivent à une mer intérieure. Là, le grand chaman fera une prophétie: "La dague bleue sera là où quatre tribus se rencontreront!". Il sera tué plus tard par les ogres de la tribu qui l'accuseront de mentir et ils partiront vers l'est avec son immense trésor. Le reste de la tribu continuera sa route... Wogar mourra de vieillesse et ses fils prendront la relève, jusqu'à ce que la lignée s'éteigne. Se séparant en trois hordes, ils partiront chacun de son côté à la recherche de nourriture. Des orques rouges s'établiront

Le petit atlas de Mystara

sur le territoire d'Atruaghin, d'autres iront conquérir les hins... mais les derniers, désireux de retourner à Urzud partirent vers le nord et arrivèrent dans les Terres Brisées.

Nous sommes en 1.190 AVC. La prophétie du grand chaman est sur le point de s'accomplir. La grande horde refait surface dans les Terres Brisées, les descendants d'Akkila-Khan ainsi que les ogres ayant fait partie de la tribu de Wogar sont déjà installés. Avec l'arrivée des nouveaux venus, quatre tribus sont réunies et la dague bleue est redécouverte à Oenkmar! Un traité est signé entre les grandes tribus. La nation des Terres Brisées est née.



Thyatis

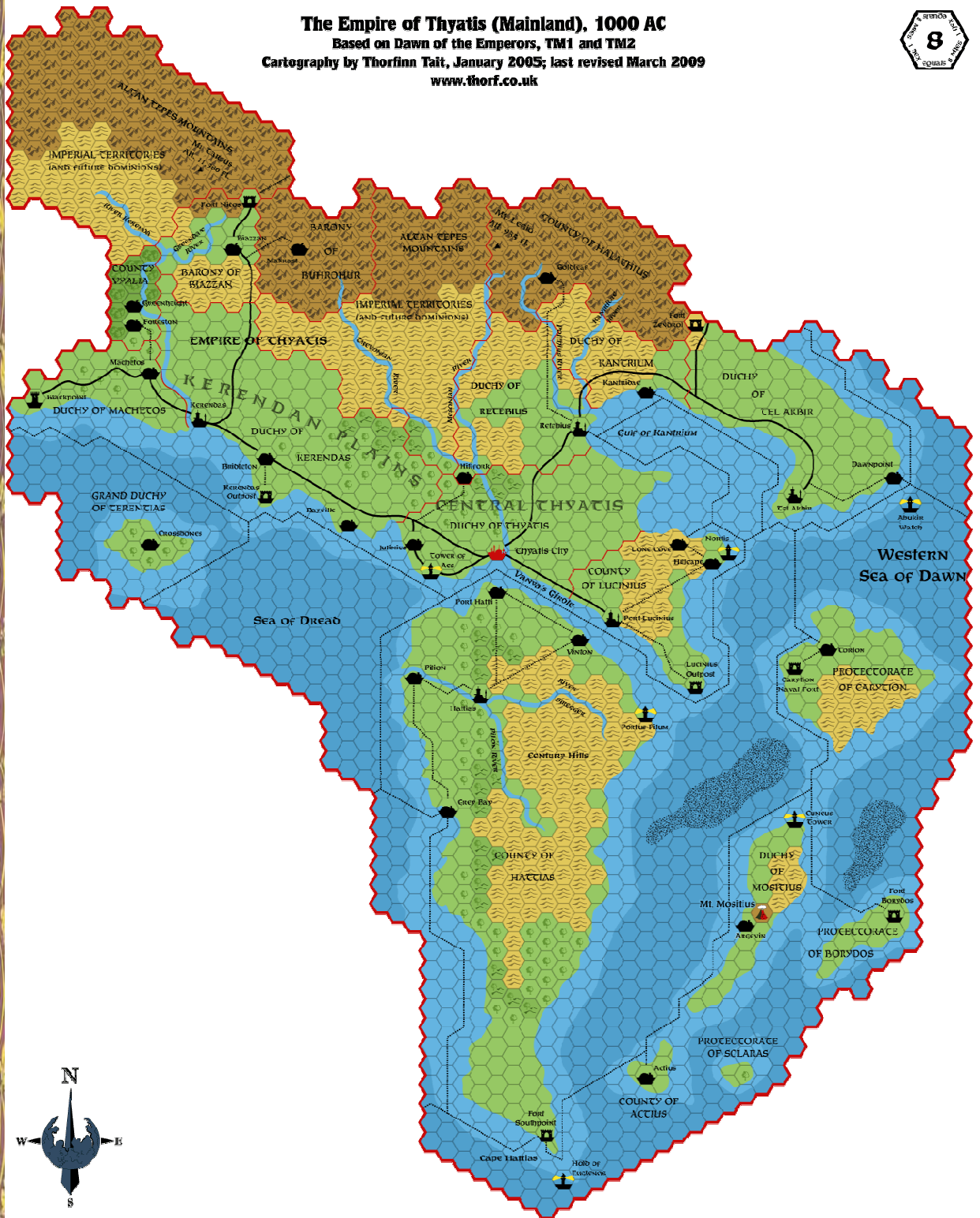
Nom officiel	Empire de Thyatis
Dirigeant	Empereur Thincol 1° Torion (LN)
Gouvernement	Empire
Inspiration	Greco-romain-byzantin
Capitale	Cité de Thyatis
Villes principales	Thyatis, Hattias, Port Lucinius, Rétébius, Tel Akbir, Kerendas
Provinces	Baronnie de Biazzan, Baronnie de Buhrohur, Comté d'Actius, Comté d'Halathius, Comté d'Hattias, Comté de Lucinius, Comté de Vyalia, Duché de Kantrium, Duché de Kerendas, Duché de Machetos, Duché de Mositius, Duché de Rétébius, Duché de Tel Akbir, Duché de Thyatis, Grand duché de Terentias, Protectorat de Borydos, Protectorat de Carytion, Protectorat de Sclaras
Ressources	Armures, Armes, Chevaux, Miel, Huile, Thé, Animaux d'élevage, Vêtements, Soie, Vin, Bière
Monnaie	empereur (platine), lucin (or), asterius (argent), denarius (cuivre)
Population	Humains, Elfes (vyalia et de l'eau), Nains, Hins
Langages	Commun (= Thyatien), Hattian, Ylari, Elfe, Nain
Alignements	
Dieux adoptables	Astérius (Hermod), Bemarris (Arès), Diulanna (Artémis), Djaea (Rhéa), Faunus (Pan – Damh), Hadès, Halav (Lug), Héphaïstos, Idraote, Ilsundal (Corellon La.), Ixion, Kagyar (Moradin), Khoronus (Chronos), Korotiku, Koryis (Kuan-Ti), Kythria (Aphrodite), Liena (Niké), Lokena (Athéna), Maat, Madarua (Ishtar), Noumena (Osiris), Nyx, Odin, Palson (Apollon), Patura (Héra), Protius (Poséidon), Saturnius, Sinbad, Tarastia (Frigga), Taroyas (Zeus), Terra (Gaïa), Thor, Tirésias (Oghma), Turmis (Hermès), Tyche, Valérias, Vanya (Sif), Wayland, Zirchev (Sylvanus)
Dieux non adoptables	Alphaks, Masauwu, Mrikitat (Squerrik), Orcus, Ouranos, Thanatos, Thrym
Alliés	Karameikos (état vassal), Ostland
Ennemis	Alphatia, Ylaruam

Tour d'horizon :

Thyatis est l'un des deux grands empires du monde de Mystara, l'autre étant Alphatia, situé sur un continent qui lui est propre. Le cœur de Thyatis est lui situé à l'ouest du Monde Connu. L'empire s'est forgé durant le dernier millénaire pour devenir ce qu'il est à présent.

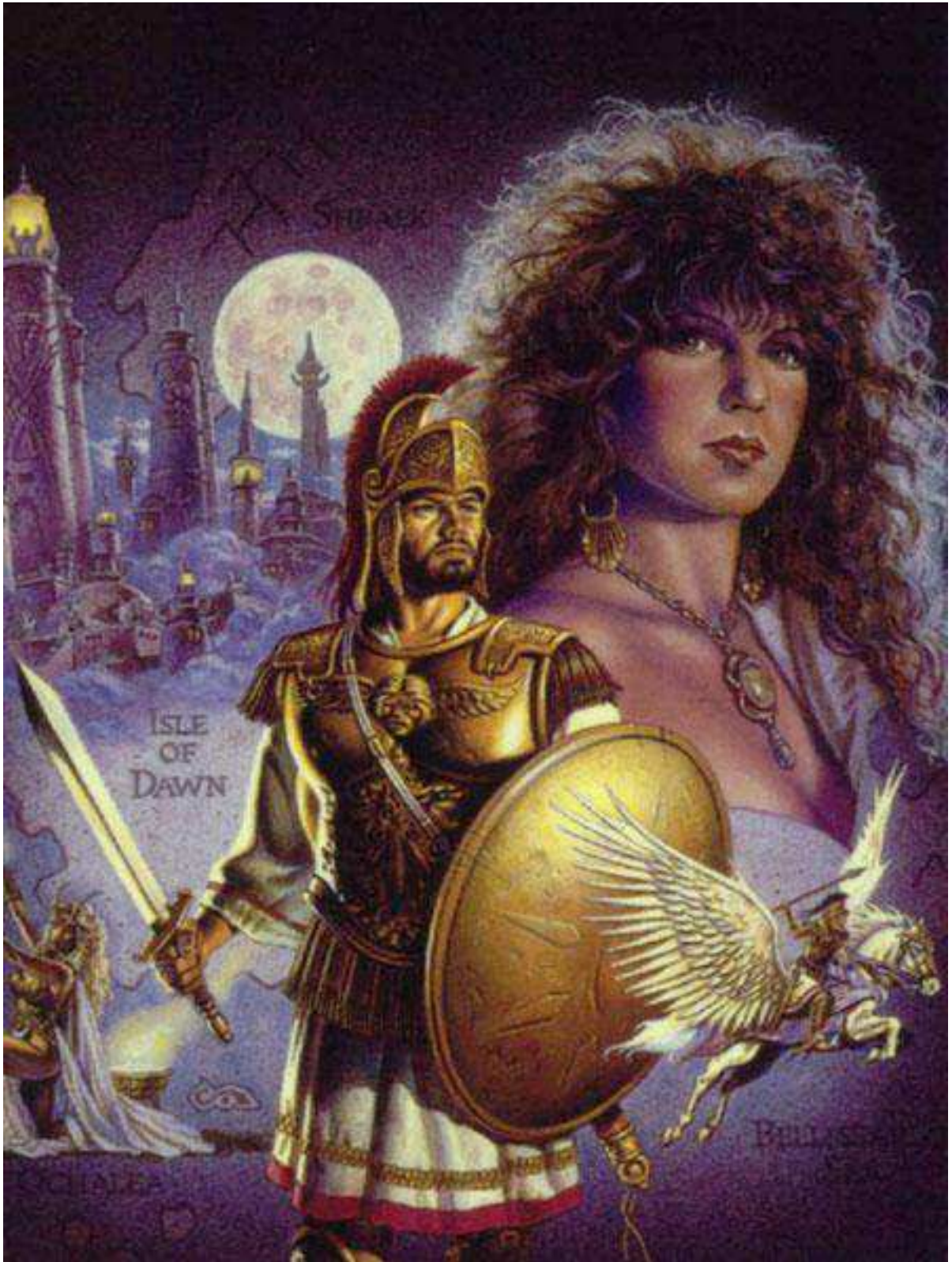
Le présent chapitre ne traitera que du cœur de l'Empire, la métropole. Le reste des territoires qui ne se trouvent pas sur au sein du Monde Connu seront traités dans le chapitre 4 (sur les îles de l'Aube, Territoires d'Hintar, Ochalea et les îles Perlées).

The Empire of Thyatis (Mainland), 1000 AC
Based on Dawn of the Emperors, TM1 and TM2
Cartography by Thorfinn Tait, January 2005; last revised March 2009
www.thorf.co.uk



Thyatis est un empire où un simple paysan peut par un incroyable talent de combattant et de relationnel s'élever au sein de la société jusqu'à devenir empereur, et être assassiné quelques temps plus tard, à la moindre erreur ou au moindre signe de faiblesse.

L'empire possède un état qui lui est vassal, une ancienne colonie donnée en domaine « indépendant » à l'un de ses nobles, il s'agit de Karamaikos. Thyatis possède deux « grands » ennemis : l'empire d'Alphatia avec qui il dispute la suprématie sur le monde et Ylaruam avec qui il se dispute des bouts de territoire à leur frontière commune.



Géographie :

Le cœur de Thyatis se situe à l'extrême sud-est du Monde Connu. Il est bordé au nord par les montagnes de l'Altan Tepe, à l'ouest par la forêt de Dymrak où vivent elfes et gobelinoïdes tandis qu'au sud et à l'est c'est la mer. Les plus proches îles font partie intégrante du cœur de l'empire, à commencer par la grande île d'Hattias.



Le petit atlas de Mystara

La partie ouest de Thyatis est constituée par la grande plaine de Kerendas. Ce sont les terres plus plates et les plus riches de Thyatis. On y trouve nombre de fermes et de pâturages. C'est ici que sont élevés les meilleurs chevaux de l'empire, qui rentrent en compétition pour leur qualité avec les chevaux ylaris.

La partie centrale de Thyatis est aussi riche, mais moins plate. On y trouve des forêts et des collines. C'est ici que bat le cœur de l'empire et où réside sa capitale, la très grande cité de Thyatis.

L'île d'Hattias est séparée du continent par le détroit de Vanya. Le nord de l'île est vert et présente des paysages de collines. On y trouve de nombreuses vignes et de l'herbe pour les moutons et les chèvres. Plus au sud, le territoire présente des collines rocailleuses et des forêts profondes.

La péninsule de Tel Akbir appartenait autrefois à Ylaruam mais fut conquise il y a de cela de nombreux siècles. Cela reste néanmoins un très sérieux obstacle à une paix durable avec Ylaruam. La région présente de bonnes terres pour l'agriculture, l'élevage et ses côtes sont poissonneuses.

Les terres du nord sont assez accidentées jusqu'à mener aux contreforts des montagnes de l'Altan Tepe, qui fait frontière avec Ylaruam. On y trouve des minéraux exploités par les humains et des nains.

Autour de ces territoires, on trouve aussi des îles de taille beaucoup plus réduites que celle d'Hattias. Elles présentent des paysages faits de plaines côtières, de collines et d'un peu de forêt.

Le climat de Thyatis est agréable et suffisamment arrosé.

Les provinces :

Le pays est divisé en plusieurs territoires, la plupart étant des domaines octroyés par l'empereur à des nobles établis (par ordre croissant de noblesse : baron, comte, duc et grand duc) et quelques protectorats jouissant de plus d'autonomie ; pour mémoire le grand duché de Karameikos est considéré lui comme un état indépendant même s'il est vassal de Thyatis. Une partie du territoire à l'extrême nord-ouest et du nord du pays n'a pas encore été octroyé comme domaine à un ou plusieurs nobles. Les provinces sont donc (avec le nom du noble entre parenthèses quand celui-ci est suffisamment connu au sein de l'empire) :

- **Baronnie de Biazzan** : (baron Babrak Biazzan) - cette baronnie située au nord-ouest de Thyatis est constituée d'une riche vallée entourée des collines avoisinantes. Une route passe au travers des montagnes vers Ylaruam et du commerce se fait malgré les tensions. De nombreux habitants d'origine ylarie vivent ici.
- **Baronnie de Buhrohur** : (baronne Gilla Blyskarats) – cette petite baronnie montagneuse au nord de Thyatis, dans les montagnes de l'Altan Tepe est habitée

quasi exclusivement par des nains. La baronne est elle-même naine et templier de Kagyar / Moradin.

- **Comté d'Actius** : (comte Gerald Actavius) – ce comté est situé sur une île du même nom tout à fait au sud-est de l'île d'Hattias. C'est donc quasiment le territoire le plus au sud de l'empire. On y trouve de l'agriculture, peu productive et de la pêche. On y trouve peu de richesses, mis à part des chantiers navals importants. Le comté est peuplé d'humains et d'elfes de l'eau.
- **Comté d'Halathius** : ce comté est situé au nord-est de Thyatis, dans l'Altan Tepe. Il s'agit donc d'un comté montagneux faisant frontière avec Ylaruam. On y trouve quelques mines d'or et autres minéraux, en particulier du fer.
- **Comté d'Hattias** : c'est le domaine le plus grand en taille, car il s'étend sur toute la grande île du sud, l'île d'Hattias. On y trouve des vigneron, des pêcheurs, des éleveurs et au sud, quelques pirates. Les habitants sont les hattiens, un peuple différent des thyatiens standards, qui possèdent leur propre langue. Ils ont essayé de se débarrasser de l'emprise de Thyatis par le passé mais ont été vaincus. Depuis lors, la population en a gardé un amer souvenir et reste désagréable avec les thyatiens de souche. Les demi-humains (nains, elfes, huns, gnomes,...) sont très mal vus sur cette île.
- **Comté de Lucinius** : (prince Eusébius Torion, comte de Lucinius) - ce comté situé en face du nord-est de l'île d'Hattias présente des paysages de plaines et de collines. Il garde la partie est du détroit de Vanya. Les habitants de ce comté ont la réputation de fournir les meilleurs marins de Thyatis. Le comte n'est rien de moins que le prince Eusébius, fils aîné de l'empereur.
- **Comté de Vyalia** : (comte Yldysyl Tailleverte) – ce tout petit comté très boisé se situe à l'extrême ouest de Thyatis le long d'une partie de la frontière avec Karameikos. On y trouve des humains et une population clairsemée d'elfes vyalia. La coupe d'arbres est ici illégale sans permission spécifique, ce qui fait que tout le territoire en est recouvert. Les humains qui vivent ici sont des amoureux de la nature et vivent en accord avec celle-ci, comme les elfes vyalia. Sinon leur vie serait impossible. Le comte est lui-même un elfe vyalia. Le territoire a été reconnu comme comté il y a de cela longtemps, au troisième siècle APC.
- **Duché de Kantrium** : ce petit duché vers le nord-est de Thyatis est l'un des plus anciens. Il fut sur la frontière avec Ylaruam avant que Tel Akbir ne soit conquis. On y trouve des fermes en plaines au sud, tandis qu'au nord le territoire se couvre de collines. Le duché comprend aussi nombre de pêcheurs.
- **Duché de Kerendas** : (duc Maldinius Kerendas) – c'est l'un des plus puissants domaines de Thyatis, situé juste à l'ouest de la cité de Thyatis et du cœur de l'empire. C'est ici qu'on trouve les territoires où sont élevés les meilleurs chevaux de Thyatis et donc sans surprise, c'est ici qu'on trouve les garnisons qui fournissent à Thyatis sa cavalerie d'élite. Le duché abrite aussi Kerendas, la deuxième plus grande cité du pays.

Le petit atlas de Mystara

- **Duché de Machetos** : (duc Callastian Jowdynites) – ce petit duché à l'extrême sud-ouest de Thyatis, à la frontière avec Karameikos est assez pauvre. Il vit du commerce avec Karameikos. Le duc Stephan Karameikos III, dirigeant actuel de Karameikos, est originaire de cette région. Il la laissa à l'empereur, son ami Thincol 1^o, contre le Grand Duché de Karameikos avec une presque totale indépendance. L'empereur récupéra le duché, en tirant tout ce qu'il pouvait en tirer en termes de ressources. Cela priva le duché aussi d'une grande partie de sa population qui émigra. L'empereur le donna ensuite en domaine au duc actuel, Callastian Jowdynites.
- **Duché de Mositius** : (duchesse Triella Tien-Tang) – ce duché est situé sur une île à l'est de la grande île d'Hattias. Ce n'est guère plus qu'un grand caillou recouvert d'herbes et avec un volcan de sinistre réputation. L'île a été mise en valeur par une aventurière d'origine alphantiano-ochaléenne venue des îles de l'Aube. C'est une grande archimage épique. Au moyen d'un artefact elle créa une immense brume magique, permettant de prendre le contrôle des émotions de ceux qui s'y trouvent afin d'apaiser leurs émotions négatives, sauf de temps à autres (une fois par an en moyenne), où l'effet est inversé. Elle convainquit le jeune (à l'époque) empereur Thincol 1^o de lui donner l'île en domaine. Elle en fit une sorte de sanctuaire où les thyatiens peuvent venir se reposer, fêter leur mariage et autres festivités,... Elle en fit son business qui réussit à l'île encore aujourd'hui.
- **Duché de Rétébius** : (duc Callastian Rétébius) – ce duché juste au nord de la cité de Thyatis possède des pâturages, des élevages bovins et est l'un des plus sécurisés de tout l'empire, du fait de sa position géographique. Il comprend la garnison d'une unité militaire thyatienne singulière, les « chevaliers du ciel », des guerriers montés sur des montures volantes.



- **Duché de Tel Akbir** : (duc (Sheikh) Tarik Ben Nadir) – ce duché est situé sur la péninsule du même nom, situé à l'extrême est du Thyatis continental. Le paysage

Le petit atlas de Mystara

est verdoyant au sud mais devient plus désertique vers le nord. Sa population est un mélange de thyatiens et d'ylaris. L'ylari est communément parlé dans ce duché. On trouve dans ce duché des agriculteurs, des pêcheurs et de nombreuses bases militaires pour protéger le pays contre une éventuelle invasion d'Ylaruam et contre les raids des royaumes du nord. Son duc, qui aime à prendre également le titre de Sheikh, est un grand commerçant.

- **Duché de Thyatis** : c'est le territoire le plus riche et le plus peuplé de tout l'empire. C'est un centre commercial et militaire important depuis mille ans. On y trouve la capitale, l'immense cité de Thyatis qui comprend plus de 600.000 habitants.
- **Grand duché de Terentias** : (grand-duc Derentarius) - ce grand duché est situé sur une île à l'ouest du pays, à la frontière maritime avec Minrothad. La possession de cette île est d'ailleurs un point de contentieux avec Minrothad. Thyatis la possède depuis 200 ans environs. La population est constituée à 60% d'humains et à 40% d'elfes d'origine minrothadienne, ce qui laisse penser que ces derniers profiteront un jour ou l'autre de leur longue longévité pour faire revenir cette île dans le giron de Minrothad. On y trouve des marchands, des marins, des roublards de tout poil, des voleurs et des pirates. La ville d'Os-croisés, sa capitale et seule ville de l'île, est réputée pour ses très nombreuses auberges et tavernes, plus ou moins bien famées.
- **Protectorat de Borydos** : ce protectorat se situe sur l'île du même nom, située à l'extrême sud-est de Thyatis, non loin des îles de l'Aube. L'île est réputée pour sa population très martiale et à une discipline de fer sans fin. Toute insulte ou insolence à un militaire est au mieux punissable du fouet. On y trouve des garnisons et des prisons.
- **Protectorat de Carytion** : cette île de taille respectable, située au sud de la péninsule de Tel Akbir présente de magnifiques paysages côtiers. On y trouve des villages aux mains de riches de riches familles, des bases navales et des pirates.
- **Protectorat de Sclaras** : ce protectorat réside sur l'île du même nom à l'extrême sud-est de Thyatis. Il est le lieu de retraite de puissants magiciens, le domaine d'environ 250 d'entre eux qui y vivent avec leurs « apprentis » (1.250 recensés), leurs familles, leurs servants et leurs esclaves. Sclaras fait officiellement partie de l'empire, mais dans les faits, les mages vivent leur vie sur l'île. D'ailleurs les lois thyatiennes ne s'appliquent pas, chaque mage établissant les siennes au sein de son domaine. Plusieurs d'entre eux sont réputés pour être épiques.

Le pouvoir :

Le pouvoir est détenu par l'empereur bien sûr, mais qui gouverne avec le sénat. Celui-ci est élu par la population (en dehors des esclaves) au suffrage universel, mais seuls les hommes peuvent voter.

L'empereur règne... jusqu'à ce qu'il soit assassiné, ce qui arrive pas si rarement que ça... Pour les sénateurs c'est la même chose à moins qu'ils ne perdent leur poste lors d'une élection.

Coutumes locales :

Thyatis est un pays de guerriers. L'art du combat, de l'escrime, des tactiques guerrières et des combats de gladiateur est porté aux nues à Thyatis. Rien n'est plus considéré qu'un solide guerrier au talent de combattant éprouvé. Cela s'applique également aux généraux qui mènent les armées à la victoire. Le peuple est à l'image de ses guerriers, fier et discipliné.

Thyatis est aussi un pays dont nombre de villes disposent de colisées pour les combats de gladiateurs. Et certains gladiateurs, comme le grand guerrier Anaxibius sont de véritables célébrités.



Cela n'empêche pas l'empire d'être quelque peu sur le déclin. La décadence, l'irresponsabilité sont fréquentes parmi la noblesse. De grandes fêtes tapageuses et onéreuses sont données par les nobles et les ministres. La corruption gagne. L'attitude plus respectueuse de l'empereur ne suffit pas à ralentir la cadence de la décadence.

La société est divisée en plusieurs classes :

- **Les esclaves** : Thyatis possède une part importante d'esclaves dans sa population et l'économie se base sur cette main d'œuvre docile et pas chère. Environ 30% de la population est esclave. Chaque famille libre en possède au moins un(e). Les esclaves peuvent acheter leur liberté.
- **Les citoyens** : c'est la plus grande partie de la population. Il s'agit de tous les gens libres du pays. Ils peuvent posséder, voter aux élections des sénateurs, porter des armes,...
- **Les nobles** : l'empereur peut octroyer des titres de noblesse aux citoyens avec hérédité possible ou pas. Le sénat et certains nobles peuvent également accorder des titres de noblesse non-héréditaires.
 - **Les lords** : il s'agit du titre de noblesse le plus bas. Il est non-héréditaire. Le titre est honorifique.
 - **Les chevaliers** : ce titre est également non-héréditaire. Il est dédié à récompenser des prouesses militaires et/ou guerrières ou une loyauté sans

Le petit atlas de Mystara

faillie à l'empire. Ils disposent du « droit des armes », c'est-à-dire le droit de porter n'importe quelle arme, dans n'importe quel endroit de l'empire, même là où c'est normalement interdit.

- **Les barons** : c'est un titre héréditaire qui va avec un domaine (baronnie). Seul l'empereur ou le sénat peuvent accorder ce titre.
- **Les châtelains** : c'est un titre héréditaire qui va avec un domaine (baronnie). Seul l'empereur ou le sénat peuvent accorder ce titre. Il est un peu plus élevé que baron car donné qu'à de grands guerriers ayant fait la preuve de leur loyauté aux idéaux de l'empire et à leur incroyable capacité martiale.
- **Les comtes** : titre héréditaire seulement octroyé par l'empereur. Il donne droit à un domaine (comté).
- **Les ducs** : titre héréditaire seulement octroyé par l'empereur. Il donne droit à un domaine (duché). Il s'agit du plus haut titre en dessous de celui de l'empereur et de sa famille, bien qu'on trouve aussi un « grand-duc ».

La population :

La population est majoritairement humaine. Sur le continent on trouve surtout des thyatiens « de souche » et des kerendiens. Les deux types sont proches et se ressemblent fort. Ils parlent le commun (c'est-à-dire la langue thyatienne sur Mystara). Ce sont eux qui ont imprimé les valeurs de l'empire et qui en ont fait ce qu'il est aujourd'hui.

Les hattiens sont un peu plus petits et charpentés que les précédents. Ils n'aiment guère les thyatiens et les kerendiens pour leur avoir enlevé leurs espoirs d'indépendance. Ils ne se marient guère avec eux et préfèrent garder un « sang pur ». Ils parlent leur langue, le hattian mais aussi souvent le commun (thyatien), mais font exprès d'utiliser la première le plus possible.

Les alasiyens d'origine ylarie vivent dans le duché de Tel Akbir. Ils ont la peau plus brune et des yeux noirs.

Sinon on trouve aussi des humains venus des autres territoires de l'empire : des alphatiens issus des îles de l'Aube, des ochaléens à la peau jaune et aux yeux bridés, des nuari venus des îles Perlées à la peau noire ou brune foncée, des hinterlanders des territoires d'Hintar à la peau claire, aux cheveux blonds ou rouquins et aux yeux bleus.

Parmi les demi-humains, on trouve des elfes vyalia dans le comté du même nom et des elfes de l'eau au grand duché de Terentias.

Enfin pour compléter on trouve des nains, en particulier dans la baronnie de Buhrohur qui leur « appartient » ainsi que quelques hins éparpillés.

Histoire :

En 3.000 AVC la civilisation blackmoorienne s'effondre lors d'un cataclysme qui changea l'axe de rotation de la planète. Cela déclencha de grands mouvements de population. C'est ainsi que 2.400 plus tard, en 600 AVC des guerriers du continent de la Davanie issus des tribus Thyatienne, Kerendienne et Hattienne migrèrent vers le continent de Brun. Ils s'établirent sur le territoire qui allait devenir Thyatis.

En 192 AVC, les alphatiens qui avaient déjà fondé leur grand empire, décidèrent d'ajouter ces territoires, alors barbares, à leurs colonies. Ils mirent deux ans à conquérir les tribus et créèrent la colonie de Thyatis.

Plus tard, en 2 AVC, le gouverneur Lucinius Trenzantebium de Kerendas assassina les mages alphatiens présents dans la colonie de Thyatis et se proclama roi de Thyatis. Il s'ensuivit la première grande guerre. En 0, la guerre s'acheva car Alphatia et Thyatis étaient à genou économiquement. Lucinius Trenzantebium revint d'Ochalea et des îles Perlées avec les rois de ces deux territoires qui en avaient profité pour s'émanciper d'Alphatia. Le général en chef des armées de Thyatis, Zendrolion en profita pour les assassiner les trois et se proclama lui-même le premier empereur de Thyatis, Zendrolion 1° Tatriokanitas. C'est là que démarre le calendrier utilisé dans tout le Monde Connu.

En 150 APC, Thyatis envahit le sud d'Ylaruam, asservissant ses populations et absorbant les territoires. En 250 APC, ce sont les alphatiens qui commencèrent à coloniser le nord et le centre d'Ylaruam, asservissant également la population locale.

En 313 APC, les Hattiens se rebellèrent et déclarèrent leur indépendance. L'empereur de Thyatis Alexian II les défit et rétablit l'autorité de Thyatis.

En 500 APC, les colons alphatiens et thyatiens d'Ylaruam se rencontrèrent et entamèrent les hostilités. Ces guerres coloniales dureront 300 ans.

En 600 APC, la colonie pénitentiaire thyatienne d'Ierendi se révolte et prend son indépendance. Thyatis trop occupé par sa guerre avec Alphatia, laisse faire, même si en 644 APC, Thyatis tente sans succès de reprendre les îles.

En 730 APC, des thyatiens parviennent sur le territoire des flaems, une autre faction des alphatiens, ennemis de la faction qui occupe Alphatia. Les flaems vivent sur le territoire qui va devenir Glantri. Des frictions se développent rapidement et aboutissent à une grande bataille, la bataille de Braejr que les thyatiens perdent en 785 APC. En 786, le seigneur alphatien Halzunthram arrive dans les territoires flaems avec une coalition de thyatiens et d'elfes. Il défait les flaems et prend le contrôle du territoire. Mais en 828 APC, le seigneur flaem d'origine thyatienne Alexander Glantri capture Halzunthram et confirme l'indépendance du territoire et disperse les derniers alphatiens.

Le petit atlas de Mystara

Pendant ce temps en 827 APC, les alasiyens, sous l'autorité de Suleyman Al-Kalim, se débarrassent des derniers alphatiens de leur territoire. En 830 APC, Tameronikas est conquise par les forces de Suleyman Al-Kalim.

En 900 APC, le nouvel empereur conquiert la Traladara en prenant la capitale, Marinelev et renommant la cité Spécularium. La Traladara devient un protectorat thyatien. Il poursuit les conquêtes thyatiennes sur les îles de l'Aube.

En 938 APC, naît un jeune paysan, Thrainkell Torson, d'une mère thyatien et d'un père vestlandais.

En 950 APC, Thytis et l'Ostland contractent une alliance.

En 956 APC, Thrainkell devient un gladiateur émérite. Il est renommé Thincol Torion et surnommé Thincol le brave. En 959 APC, les alphatiens, en colère après que les thyatiens eurent rompu un traité, attaquent soudainement Thytis. Les positions thyatiennes des îles de l'Aube sont prises et les alphatiens préparent un assaut sur le cœur de l'empire. En 960 APC, ils entrent dans la cité de Thytis et tuent l'empereur Gabrionius V. Le gladiateur Thincol le brave, menant les gladiateurs et des forces militaires ralliées fait reculer les alphatiens. Il convainc puis se marie à l'impératrice Gabriela. Il assassine des généraux de l'armée jusqu'à ce que les derniers acceptent son autorité. Il se proclame alors l'empereur Thincol 1°. La ville d'Oceansend au Norwold, en profite pour déclarer son indépendance. Cela prendra deux ans à Thytis pour récupérer ses territoires perdus sur les îles de l'Aube.

En 970, le duc Stephan Karamaikos III échange son duché de Machetos contre la quasi-indépendance de la Traladara, qui devient le grand duché de Karamaikos.



Blason de l'empire de Thytis

Wendar

Nom officiel	Royaume du Wendar
Dirigeant	Mage-roi Gylharen (CB) (humain avec trace de sang elfique)
Gouvernement	Royaume
Inspiration	
Capitale	Cité de Wendar
Villes principales	Cité de Wendar, Mur-chêne, Seuil-bois, Sylvair
Provinces	
Ressources	Bois sculpté, Or, Fer, Ecailles de dragons, Fourrures, Chaussures
Monnaie	di (or), on (argent), teci (cuivre)
Population	Humains, Elfes, Nains, Hins, Gnomes
Langages	Elfe wendarien, Heldannique, Rénatic, Antalien, Elfe, Commun, Nain, Gnome, Halfelin
Alignements	CB – NB – NA – CN – LB – LN – CM - NM
Dieux adoptables	Aerdrië Faenrya, Chiron (Skerrit), Diamant (Bahamut), Djaea (Rhéa), Eachthighern, Eilistraée, Fenmarel Mestarine, Freyja, Freyr, Hel, Ilsundal (Corellon Larethian), Labelas Enoreth, Loki, Lornasen (Hanali Celanil), L'Unique (Io), Mealiden (Solonor Thelandira), Nathair Sgiathach, Odin, Ordana (Sehanine Archelune), Rillifane Rallathil, Sashelas des Abîmes, Thor, Vanya, Xochiquetzal
Dieux non adoptables	Idris, Remnis, Thrym, Verenestra
Alliés	Glantri (surtout la Boldavie), Darokin
Ennemis	Denagoth

Tour d'horizon :

Wendar est la nation la plus septentrionale du Monde Connu. Mais elle n'est pas encore au cercle polaire arctique et d'autres nations moins connues, peuplent le nord jusqu'au cercle polaire et au-delà.

C'est un pays assez dangereux et pas uniquement à cause de son climat, mais à cause aussi de la proximité avec le Denagoth, le maléfique royaume juste au nord et qui serait toujours la demeure selon certains dires, de la déesse maléfique elfique Idris. Mais le Wendar est sous la protection d'un artefact puissant, *l'Etoile elfique*. De plus, les « 9 korrigans », à savoir les neuf dieux elfiques qui ont forgé la nation, la protègent toujours.

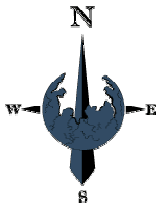
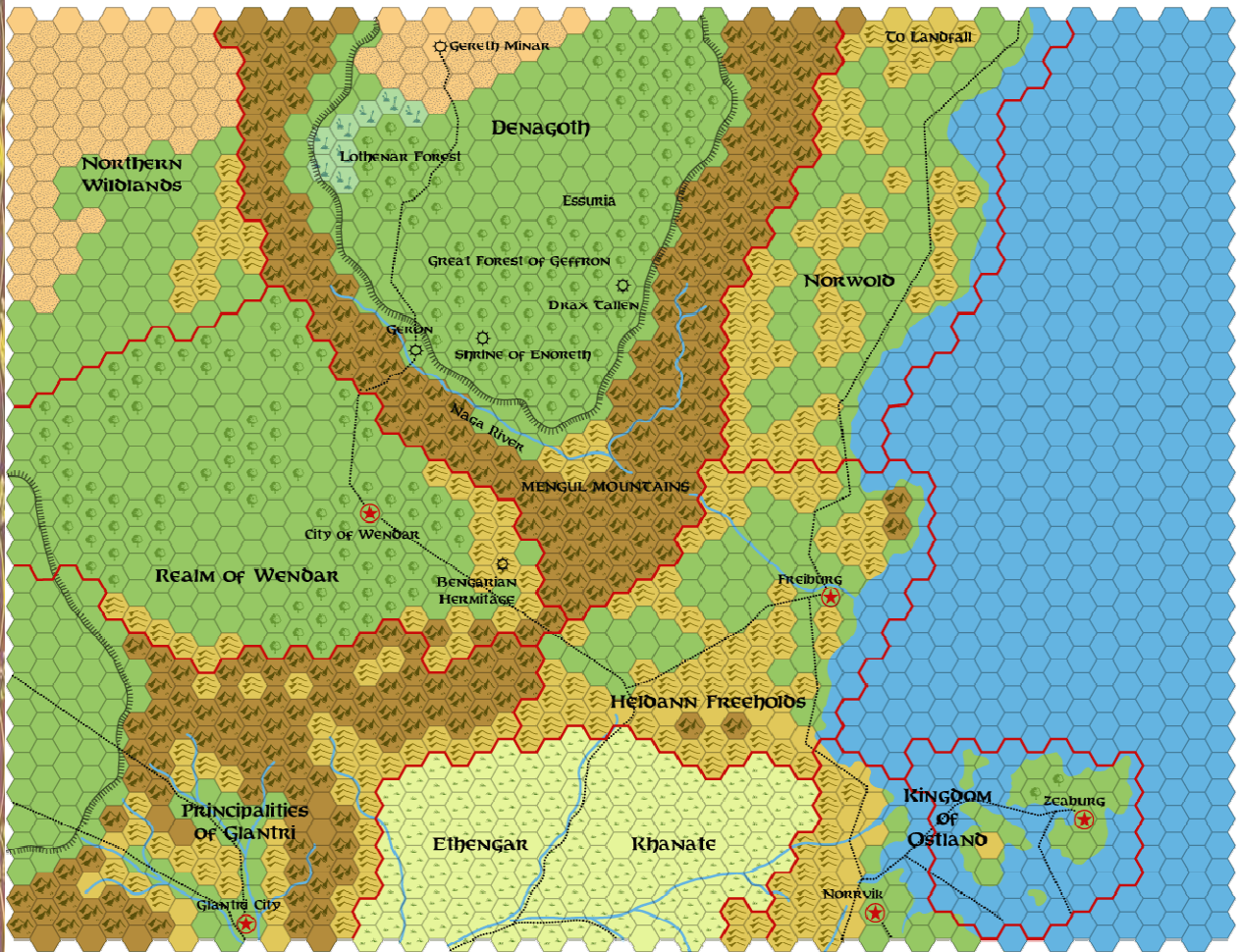
Le climat du pays est évidemment assez froid, en particulier en hiver où les vents venant de l'arctique balayent le pays. L'été est assez sec et des orages violents causent souvent des feux de forêt. Le printemps voit de nombreuses précipitations dues au climat modifié magiquement par les mages glantriens et dont certains nuages parviennent à passer la frontière. Cela assure de belles forêts au Wendar et de célèbres nappes de brouillard.

Wendar and Denagoth, 1000 AC

'Map VII Continental Overview of Wendar and Denagoth' from XI Saga of the Shadow Lord, 1986

Cartography by Thorfinn Tait, March 2005; last revised February 2006

www.thorff.co.uk



Notes

This map is an almost exact copy of the original map, using hex art created by Thorfinn Tait. The font used is different, and label positions have been changed slightly. Otherwise, it is in all respects faithful to the original.

The original map was black and white. Where labels were placed, the underlying terrain symbols were often not visible. Blank hexes on this map represent white or obscured hexes on the original map, but are coloured to match this cartographer's best guess at the intended terrain type. In many cases, subsequently released maps clarified the terrain type, but in the interests of accurate duplication, these have not been taken into account here.

The hex art used here differs from the original symbols, based as it is on the later Gazetteer series maps. Since both symbol sets are fully compatible, the difference is purely visual. Many of the later terrain types had not yet been devised, notably heavy forest, forested hills and rocky desert.

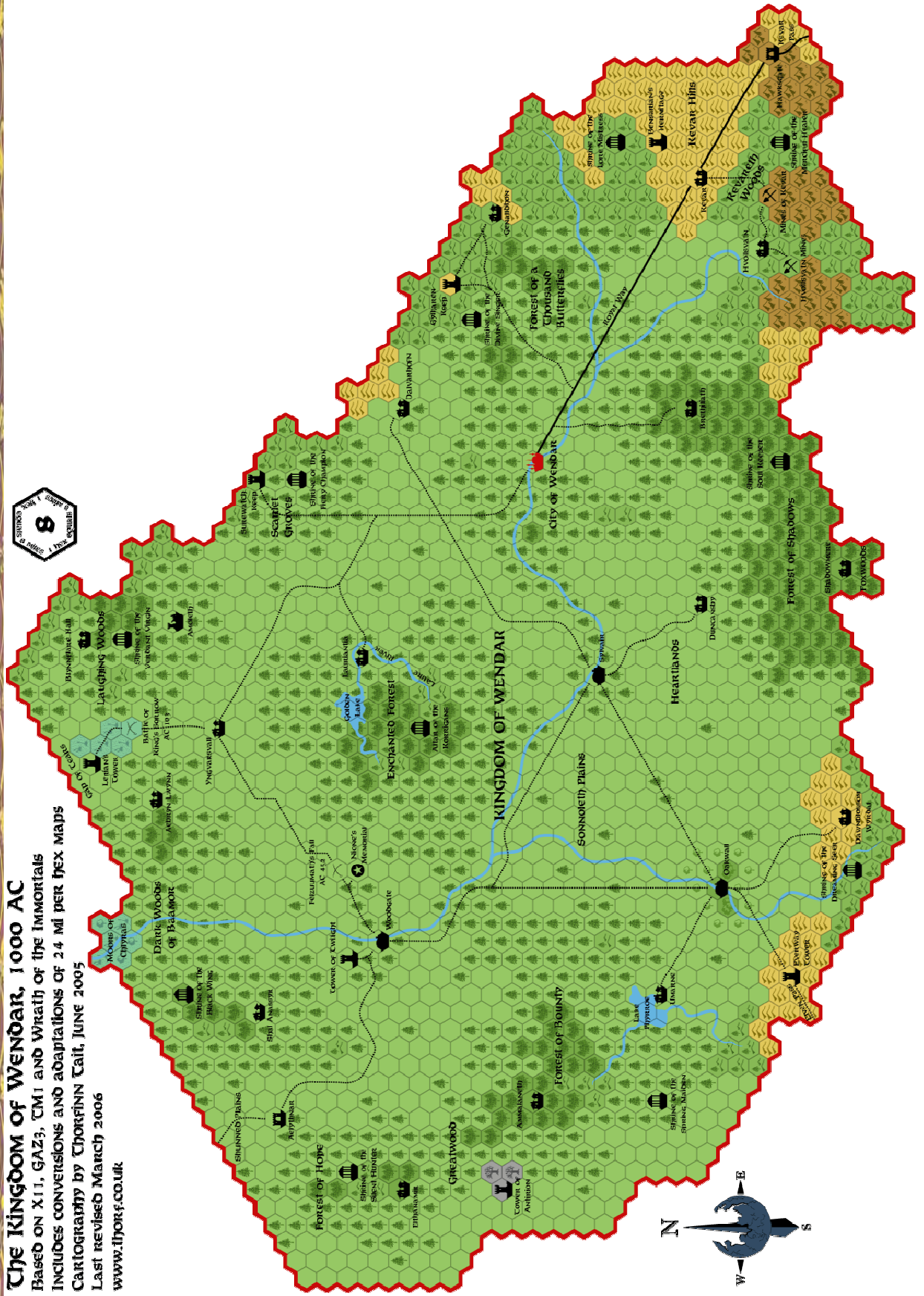
Une carte montrant les terres du nord, avec le Wendar juste au nord de Glantri et à l'ouest de l'Heldann, et au nord-est du Wendar, le Denagoth.

Les communautés du Wendar :

La seule grande ville est la cité de Wendar, comportant plus de 25.000 habitants, pour moitié humain et pour moitié elfique. On trouve ensuite la ville de Mur-chêne au sud du pays, peuplé à 30% d'humains et le reste d'elfes principalement. Puis on trouve Sylvaire à 85% elfique, 10% d'humaines et 5% de gnomes. Sylvaire est considérée comme la ville la plus elfique du pays. Et la dernière communauté d'importance est Seuil-bois au nord, avec 70% d'humains.

Le reste des communautés sont des villages ou des forts souvent accompagnés d'un village autour.

The Kingdom of Wendar, 1000 AC
 Based on X11, GAZ3, TM1 and Wrath of the Immortals
 Includes conversions and adaptations of 24 ml per hex maps
 Cartography by Thorfinn Tait, June 2005
 Last revised March 2006
www.thor14.co.uk



La population :

La population est en majorité elfique. Ces elfes proviennent du clan Genalleth et font partie des de la deuxième vague d'elfes à s'être expatrié avec le cataclysme. De fait ils vénèrent peu Ilsundal / Corellon Larethian et Mealiden / Solonor Thelandira. Ils sont ainsi beaucoup plus focalisés sur les « 9 korrigans ».

Les humains constituent la deuxième population du pays. Ils sont d'origine antaliennne pour la plupart, mais on trouve aussi quelques heldanniques, glantriens et thyatiens. La cohabitation avec les elfes se passe remarquablement bien. Peut-être est-ce l'effet de la dureté de la vie dans ces contrées, qui leur impose depuis longtemps de coopérer. D'ailleurs, nombre d'humains vénèrent les dieux elfiques des « 9 korrigans ».

La résultante de la bonne entente entre elfes et humains, est la présence de nombreux demi-elfes.

On trouve également une petite communauté naine et hin qui s'est établie à « Qvar-floraison de l'aube ». Néanmoins ils sont peu nombreux et à moitié fou, ce qui fait que ces deux races ont mauvaises réputation au Wendar.

Enfin les gnomes sont présents. Ils sont issus d'une antique place forte gnome, les Chutes de Torkyn, qui a chuté justement il y a de cela 500 sous un vol de dragons. Ils commercent avec les wendariens, mais ne se considèrent pas eux-mêmes comme wendariens.

Enfin on trouve des taers.

Géographie :

Le Wendar occupe une large vallée le long du grand plateau Adri Varma au sud-ouest du Wendar, les montagnes Mengul au nord et la chaîne wendarienne au sud.

Les montagnes et les collines entourent le pays à l'est et au sud. Les pics peuvent atteindre 3.500 mètres d'altitude. Dans les montagnes Mengul, vers le plateau du Denagoth, on ne trouve qu'une seule passe pour s'y rendre. Des pins couvrent le bas des versants de ces montagnes. Les humanoïdes sont communs dans ces montagnes, mais le plus grand danger reste les dragons.

La partie « basse » de la vallée est connue sous le nom de plaine Sonnoleth. Elle permet une agriculture de pays froids et nourrit la population.

Le pays comporte de grandes forêts dont la plus importante est la forêt korrigan. La cité de Wendar, occupe une large trouée dans la forêt. Celle-ci est composée de séquoias, d'épicéas, de frênes et autres arbres. Plusieurs de ces forêts sont mystérieuses et recèlent des secrets, comme la forêt des ombres le long de la chaîne wendarienne (dangereuse) ou la forêt enchantée qui est réputée pour être un territoire sacré des elfes.

Enfin, il y a de nombreux cours d'eau qui traversent le pays, générant quelques petits marécages froids ou fondrières dans la forêt.

La religion :

Les principaux dieux vénérés sont les « 9 korrigans ». Les wendariens suivent leurs enseignements connus sous la forme de préceptes, nommés Neuel-ethin Orië. Ils sont très suivis par la population d'humains et d'elfes qui peuplent principalement le pays. Parmi ces « 9 korrigans », on trouve 6 dieux elfiques classiques qui ont ainsi intégrés le monde de Mystara, comme indiqué dans l'ouvrage « *Les dieux de Mystara* ». Il s'agit – avec leur surnom wendarien - d'Aerdrië Faenrya (la demoiselle du printemps), d'Eilistraëe (la championne enflammée), Fenmarel Mestarine (l'éternel voyageur), Labelas Enoreth (le soigneur miséricordieux), Rillifane Rallathil (le gardien verdoyant) et Sashelas des abîmes (le sculpteur d'argent). Les trois derniers, sont en fait des elfes purement mystaréens qui ont atteint l'immortalité avec les 6 précédents. Il est vous est laissé le loisir de les créer, mais ils ont pour surnom wendarien l'oracle des rêves, le chasseur silencieux et le chanteur arc-en-ciel.

Plus qu'une religion, une philosophie est aussi assez répandue chez les elfes des forêts de la générosité ou enchantée. Elle s'appelle le Heimsleidh – « la voir de la terre » en elfe wendarien. Il s'agit d'une philosophie qui rappelle l'inadéquation profonde entre la technologie et la civilisation d'un côté et la nature de l'autre. Cela tend à faire de ces elfes, des communautés assez isolationnistes. Cette philosophie est assez liée au culte du dieu Ilsundal / Corellon Larethian.

Les autres dieux elfiques sont très peu vénérés au Wendar, y compris la déesse majeure du panthéon elfe, qu'est Ordana / Sehanine Archelune.

On trouve néanmoins d'autres cultes, en particulier chez les humains. Il s'agit des dieux du panthéon nordique, en particulier Odin (connu sous le nom d'Ode), Loki (sous le nom de Lok), Freyr, Freyja, Thor et Hel. Enfin le culte de Djæa / Rhéa est aussi très présent.

Le culte de la déesse maléfique Idris, ancienne compagnon des « korrigans » est présent au Wendar. Il vient du Denagoth et est bien évidemment fort peu bien vu.

Histoire :

En 2.600 AVC, les tribus Camuilh entrent dans ce qui deviendra le Wendar et le Denagoth. 200 ans plus tard, ils sont détruits / absorbés par des humains antaliens. En 2.120 AVC, Genalleth à la tête d'un groupe d'elfes découvre ces terres du nord. Ils s'y installent à compter du 2.050 AVC avec l'aide des antaliens. Ceux-ci disparaissent des lieux en 1.900 AVC. En 1.800 les elfes genalleth découvrent les elfes geffronell qui vivent au Denagoth. En 1.725 les communautés elfiques sont réunies.

En 1.700 AVC, la catastrophe à Glantri fait drastiquement chuter la température dans toute la région et provoque une terrible maladie. L'artefact l'étoile elfique restaure la santé des

Le petit atlas de Mystara

elfes et plus tard des humains du Denagoth. C'est cette quête qu'accomplirent les « 9 korrigans » initialement aidés par Idris qui, cependant, essaya d'utiliser l'artefact pour son propre compte.

En 1.100 AVC, des antaliens arrivent dans la vallée des elfes genalleth. Ils y trouvent aussi quelques humains, arrivés 100 ans plus tôt et qui ont adopté la culture et la langue elfique. Mais la belle entente finit par s'effriter lorsqu'une nouvelle maladie vient assaillir les humains et que les autres clans elfes refusent la présence des humains. De plus les attaques d'humanoïdes se font plus pressantes, en particulier celles des batrasogs. En 890 AVC les forteresses nordiques des genalleth sont abandonnées.

De 660 AVC à 800 APC, de nombreux conflits éclatèrent entre les elfes du Wendar, des humanoïdes, des humains et les forces du Denagoth maintenant dévolues à la déesse Idris. En 800 APC, le prince Halvan d'Essuria retourna dans son pays et transforma la ville de Drax Tallen en une monstrueuse capitale. Son successeur, Gallathon, hérite du trône en 852 APC et dans un esprit d'ouverture et de conciliation, autorise le retour du culte d'Idris en Essuria.

En 862 APC, des nains et des hins fuyant Glantri s'installent au Wendar et fondent « Qvar-floraison de l'aube ».

En 890 APC, le nouveau roi d'Essuria, le roi Vespen, meurt d'une mystérieuse maladie. Il est remplacé par Landryn Teriak, son frère. La vénérable église d'Essuria est remplacée par le culte d'Idris. Essuria passe sous un âge de ténèbres.

En 906 APC, Gylharen, un jeune humain wendarien, commence à restaurer la paix entre les elfes et les humains du Wendar.

En 915 APC, la réputation d'Essuria est devenue tellement mauvaise, que les barbares nordiques s'unissent pour la détruire, aidés par des elfes du Wendar et deux dragons d'or. Un an plus tard, la capitale Drax Tallen tombe. Landryn Teriak s'échappe. Le seul dragon d'or survivant garde alors les ruines de la capitale déchue.

En 920-925 APC, Landryn Teriak gagne en pouvoir au Denagoth. En 925 APC, les forces du Denagoth aidées par le champion ténébreux d'Idris, le dragon noir *Vitriol* font chuter un clan elfique. Ils atteignent le Wendar l'année d'après. En 927 APC, les wendariens parviennent à les repousser. En 935 Gylharen, unit toutes les communautés du Wendar au sein d'un même royaume et interdit le culte d'Idris.

De 970 à 989 APC, le Wendar s'ouvre au monde extérieur en créant des ambassades avec Glantri, l'Alfheim, Darokin, le Norwold, l'Heldann et le Sind.

Ylaruam

Nom officiel	Emirats d'Ylaruam
Dirigeant	Sultan d'Ylaruam
Gouvernement	Sultanat
Inspiration	Arabie des « Mille et une nuits »
Capitale	Ylaruam
Villes principales	Ylaruam, Parsa, Uruk, Tameronikas, Abbashan, Surra-Man-Raa, Cinsa-Men-Noo, Sulba, Ctesiphon, Cubia
Provinces	Emirat du Makistan, Emirat d'Alasiye, Emirat de Nithie, Emirat d'Abbashan, Emirat de Nicosténie, Emirat de Dythésténie
Ressources	Huile, Thé, Café, Epices, Moutons, Vêtements, Pierres semi-précieuses, Porcelaine fine, Citrons et autres fruits
Monnaie	dinar (or), dirham (argent), fal (cuivre)
Population	Humains, Nains
Langages	Ylari, Ethengarien, Nithien, Commun (thyatien), Alphatien, Nain, Igné
Alignements	LB – LN – NB – NA – LM
Dieux adoptables	Al Kalim, Astérius (Hermod), Bastet, Isis, Kagyar (Moradin), L'Eternelle vérité, Maat, Minroth (Seker), Noumena (Osiris), Pflarr (Anubis), Ptah, Rathanos (Râ), Razud (Horus), Sinbad, Thot
Dieux non adoptables	Arachne (Loth), Bachraeus (Apophis), Kostchtchië, Ranivorus (Yeenoghu), Thanatos, Thrym, Zugzul (Surtur)
Alliés	Rockologis, Sodjerford, Karameikos
Ennemis	Glantri, Thyatis, Alphatia

Tour d'horizon :

Ylaruam est un pays désertique situé à l'est du Monde Connu. Il est le berceau de l'ancien empire nithien qui s'est effondré il y a plus de mille ans. Même si quelques descendants de cet empire habitent encore le pays, en particulier dans l'émirat de la Nithie au nord-est d'Ylaruam, c'est à présent les ylaris qui détiennent le pouvoir et imposent leur culture. C'est un peuple fier dont la vie est rythmée par leur religion, l'Eternelle Vérité (Cf. *Les Dieux de Mystara*). Cette religion est en fait basée sur le héros local devenu dieu, Al Kalim. C'est une religion de pureté qui guide les pas de ce peuple.

Le pays est lui extrêmement aride et possède plusieurs portails menant sur le plan élémentaire du feu (comme au Norwold, mais ici en Ylaruam ils sont plus discrets que ceux du Norwold). Ces portails ne sont pas étrangers au climat aride du pays et permettent à quelques créatures issues de ce plan élémentaire de pénétrer sur Mystara. L'eau est d'ailleurs considérée comme le bien le plus précieux en ce pays.

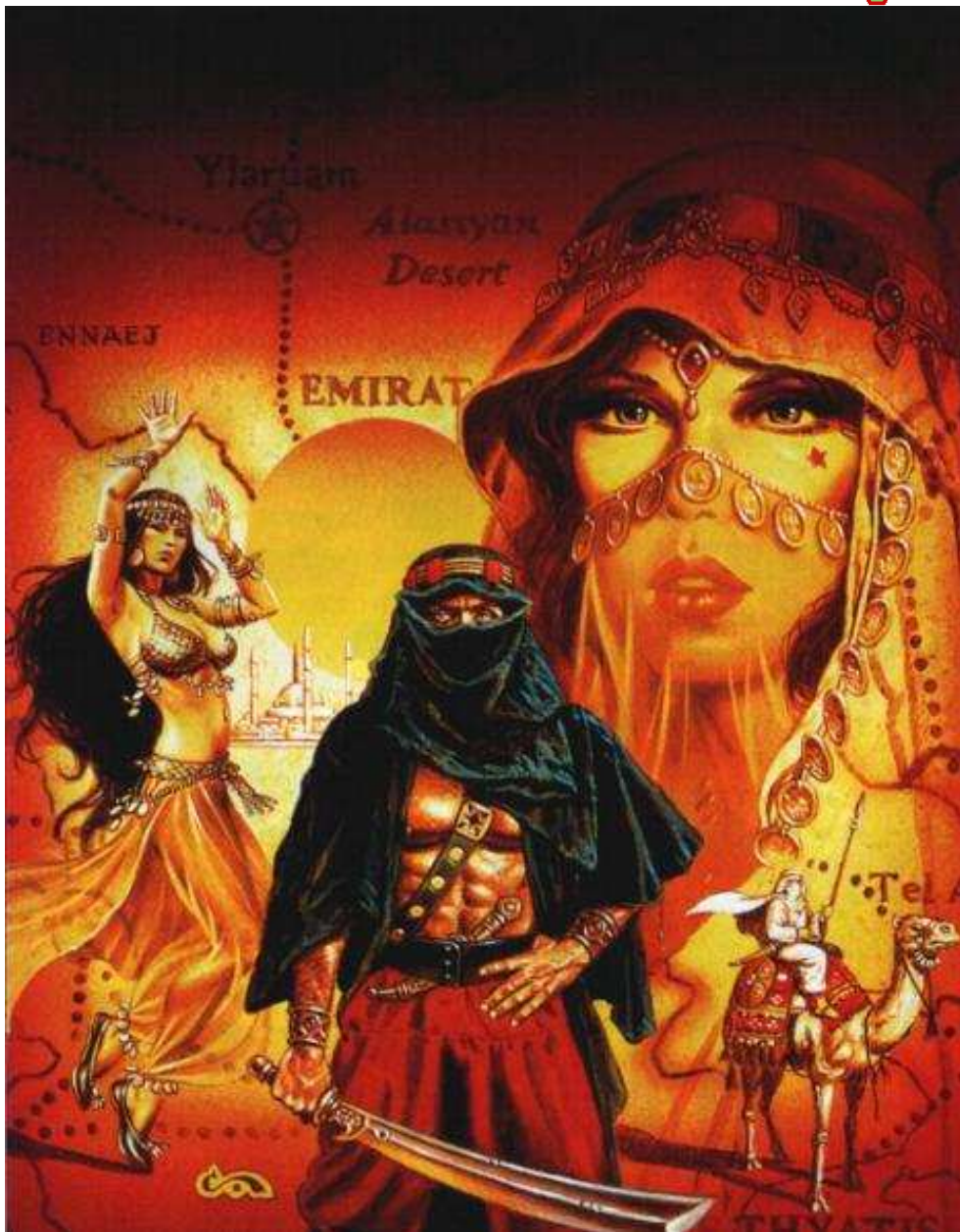
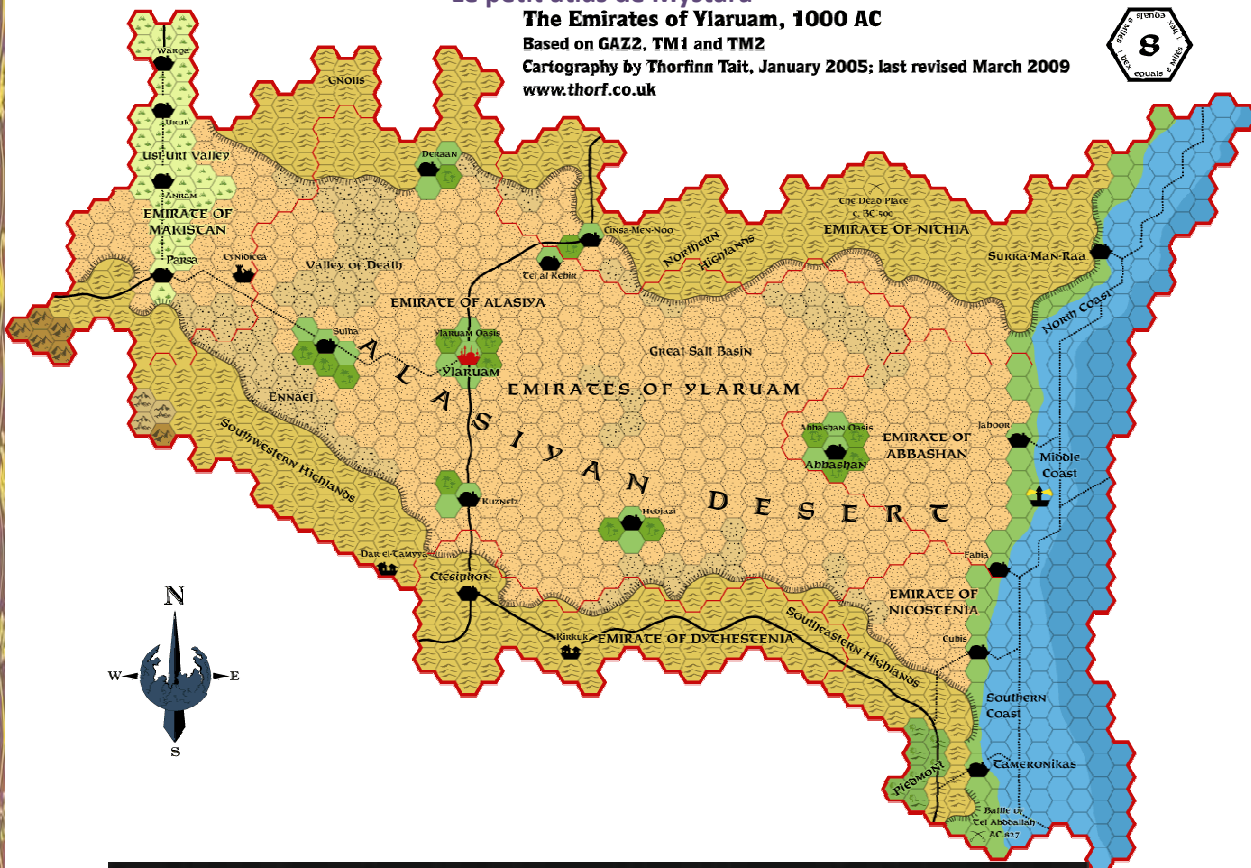
Le petit atlas de Mystara

The Emirates of Ylaruam, 1000 AC

Based on GAZ2, TM1 and TM2

Cartography by Thorfinn Tait, January 2005; last revised March 2009

www.thorf.co.uk



Géographie :

L'émirat ressemble à une gigantesque excavation creusée vers la mer. Les hautes terres entourent le nord, l'ouest et le sud du pays. Elles finissent par se décliner en collines et le désert occupe le centre du territoire jusqu'aux plaines côtières.

Tout Ylaruam est entouré soit de montagnes, soit par la mer. Seuls quelques passages permettent d'accéder aux pays voisins.

Au nord, une grande chaîne fait frontière de l'est vers l'ouest, avec les Jarls de Sodjerford puis Rockologis. A l'ouest c'est Darokin puis Karamaikos au sud-ouest qui constituent la frontière. Au sud, les montagnes de l'Altan Tepe forment la longue frontière avec l'ennemi héréditaire, Thyatis. Les seuls passages vers les autres nations sont :

- La passe au nord de la ville de Warqa vers Rockologis
- La passe à l'ouest vers la ville de Selenica à Darokin
- La plaine côtière au sud-est qui mène à Thyatis et qui a été le théâtre de sanglantes batailles
- Et enfin une fine plaine côtière au nord-est vers Sodjerford

Les montagnes descendent lentement vers le centre du pays, sous la forme de colline. Celles-ci forment de larges bandes vallonnées au nord et au sud. Elles présentent aussi des paysages de plateaux.

La plus grande partie du territoire, au centre des émirats est constitué par un désert. Celui-ci présente des paysages variés d'ergs ou de regs. C'est ici qu'on trouve également les quelques portails vers le plan élémentaire du feu. Le désert recèle également quelques « perles du désert » sous la forme d'oasis, dont certaines sont de grande taille. Une des plus grandes abrite même une grande cité, la capitale Ylaruam. Le désert comprend aussi quelques plaines salées.

La côte est une plaine qui dispose de précipitations saisonnières substantielles qui permettent l'agriculture. Tout au nord-ouest du pays, on trouve également des prairies qui permettent l'élevage.

Le climat est donc chaud et sec en Ylaruam, avec des précipitations variables en fonction des régions. Le printemps et l'été voient des orages qui sont souvent assez violents. Un autre phénomène dangereux est celui des tempêtes de sable qui balaient parfois le désert jusqu'aux contreforts des collines et des plateaux. La température peut descendre assez bas en hiver durant la nuit.

Les habitants d'Ylaruam :

Ylaruam est très majoritairement peuplé d'humains. Ceux-ci proviennent néanmoins de plusieurs souches différentes :

Le petit atlas de Mystara

- **Les nithiens** : il s'agit des quelques derniers représentants du peuple qui avait fondé l'un des principaux empires de l'ère post-Blackmoor. Mais leur empire d'alors a disparu sans presque laisser de traces et peu de nithiens y ont survécu. Seuls les thotiens de l'île de l'Aube et les nithiens d'Ylaruam en sont les héritiers. Néanmoins, eux aussi semblent avoir tout oublié de leur ancienne splendeur. Il est néanmoins communément admis que l'empire nithien a sombré, corrompu par Thanatos, un des principaux dieux maléfiques de Mystara. Ils sont assez petits et possèdent une peau relativement sombre. Les nithiens ont tendance à ne pas s'être totalement intégrés à la société ylarie et en particulier peu d'entre eux embrassent l'Eternelle Vérité et vénèrent Al Kalim. Beaucoup vénèrent encore les anciens dieux nithiens.
- **Les alasiyens** : ils constituent à présent la culture dominante d'Ylaruam. Ils sont assez grands, possèdent souvent une barbe noire taillée finement et une peau blanche hâlée. Ils portent leurs cheveux noirs coupés à hauteur d'épaule et coiffés en arrière ou couverts par le foulard traditionnel, le keffieh.
- **Les makistanais** : ce sont les descendants relativement paisibles de tribus originaires des khanates d'Ethengar. Ils vivaient donc plus au nord, au-delà de l'actuel Rockologis. Leurs tribus étaient assez faibles comparées aux autres tribus de l'Ethengar. Pour survivre et vivre plus en paix, ils migrèrent vers le sud et s'installèrent dans la ville d'Ust-Urt et les territoires un peu plus au sud, ce qui constitue à présent l'émirat du Makistan. Les makistanais sont de taille moyenne, la peau sombre (moins que celle des nithiens) avec des reflets jaunâtres, et des yeux bridés. Ils se sont alliés avec Al Kalim lors de sa conquête et sont à présent totalement assimilés à l'Ylaruam moderne.
- **Les thyatiens** : des descendants de thyatiens vivent à présent dans l'émirat et se sont généralement bien intégrés à la culture alasiyenne. Ceux qui ne l'appréciaient pas, ont fui depuis longtemps vers Thyatis. Presque tous sont des fidèles du prophète Al Kalim, à présent.
- **Les alphatiens** : les quelques descendants d'alphatiens vivent au sein des villes côtières. Ils sont presque parfaitement absorbés par la culture alasiyenne. Parmi les quelques exceptions notables, on peut trouver les membres du réseau d'espions alphatien et Barimoor, un mage épique exilé d'Alphatia, qui mène sa quête de l'immortalité.

On trouve également quelques communautés naines à Ylaruam, dans les montagnes. Ils conservent néanmoins leur culture et vénèrent Kagyar / Moradin.

Enfin on trouve des communautés de géants du froid dans la chaîne de l'Altan Tepe au sud du pays, ainsi que des géants de feu et des éfrits dans le désert, principalement non loin des portails sur le plan élémentaire du feu. Quelques autres génies vivent aussi sur le territoire. Quelques tribus gnolls vivent dans les collines et les montagnes.

Les émirats :

Ylaruam est divisé en 6 émirats qui possèdent chacun leurs spécificités. En voici la liste :

- **Emirat d'Alasiye :** c'est de loin le plus grand émirat. Il occupe tout le centre du pays et la grande majorité du désert d'Ylaruam. Il comprend aussi l'oasis et la cité d'Ylaruam. Il est très majoritairement peuplé d'alasiyens. Ceux qui vivent dans le désert sont souvent nomades et vivent de l'élevage de leurs moutons et de leurs chèvres ou pour les plus riches, de leurs chevaux et de leurs dromadaires. L'émirat produit aussi de l'huile et du pétrole. Les oasis produisent sinon la seule nourriture végétale de l'émirat : dattes, fruits et légumes. Quelques nains vivent dans la capitale et produisent des armes. L'artisanat est aussi présent dans les villes de l'émirat : tapis, poteries, peaux tannées,...
- **Emirat d'Abbashan :** cet émirat est situé au centre-est, sur la côte. Il n'est peuplé quasiment que d'alasiyens. Seuls quelques alphatiens vivent également ici. En effet, les abbashaniens sont extrêmement hostiles aux étrangers, ce qui rend le commerce et les voyages dans cette région, très risqués, surtout quand on ne vénère pas le prophète Al Kalim et l'Eternelle Vérité. Ils sont très traditionalistes, méprisent le luxe et se flattent de préserver les valeurs et la culture « d'Ylaruam ».
- **Emirat de Nithie :** cet émirat se situe au nord / nord-est d'Ylaruam, le long de la frontière avec les Jarls de Sodjerford. C'est ici que vivent les nithiens, descendants de l'empire disparu dont tout ou presque a été oublié. C'est le seul territoire où l'Eternelle Vérité et Al Kalim n'ont guère trouvé de vénérateurs dans les populations humaines. Ici sont toujours vénérés les dieux de l'ancienne Nithie, les dieux magiens comme ils sont appelés, à savoir Bastet, Isis, Maat, Minroth (Seker), Noumena (Osiris), Pflarr (Anubis), Ptah, Rathanos (Râ), Razud (Horus), Thot, mais aussi... Arachne (Loth), Bachraeus (Apophis), et Thanatos. La majorité de la population est concentrée sur les côtes. Le reste de l'émirat est un désert inhospitalier et quasiment dénué d'habitants. L'émir et l'administration nommés ici par le sultan, n'ont guère de soutien de la population et ne perçoivent que de maigres supports de la part des chefs querelleurs locaux. L'émirat est assez pauvre et ne dispose que de ressources agricoles ou de la pêche. La Nithie abrite aussi un trafic illicite de reliques de l'ancien empire nithien, malgré l'interdiction des autorités de les vendre et d'explorer les quelques rares antiques ruines. Seuls quelques scientifiques nommés par l'émir ont normalement le droit de les explorer.
- **Emirat du Makistan :** cet émirat se situe au nord-ouest d'Ylaruam. Il est majoritairement peuplé de makistanais, mais aussi de nains. 80% de la population vit dans la vallée d'Ust-Urt. Les habitants apprécient les habitations non faites en dures, en particulier de grandes tentes, même quand ils habitent en ville. L'émirat produit des ressources agricoles et de l'artisanat que d'avidés commerçants s'empressent d'acheminer ailleurs en Ylaruam ou à l'étranger, en particulier vers Darokin.

Le petit atlas de Mystara

- **Emirat de Nicosténie** : cet émirat se situe tout à fait au sud-est d'Ylaruam, sur la côte et vers la frontière avec Thyatis. L'émirat comprend la cité de Tameronikas. Il produit café, thé, épices et autres ressources agricoles. Ici on consomme aussi du vin. Les hautes-terres fournissent du bois. L'émirat est aussi le lieu de rassemblement de nombreux soldats, car c'est la frontière d'Ylaruam la plus dangereuse avec Thyatis, car sur sa partie la plus aisée à traverser... la plaine côtière. Des deux côtés de la frontière on cherche de l'autre côté une éventuelle faiblesse. L'émirat est peuplé d'alasiyens, d'alphatiens et de thyatiens.
- **Emirat de Dythesténie** : cet émirat se situe au sud d'Ylaruam, le long de la frontière montagneuse avec Thyatis. Sa capitale, Ctésiphon, se situe au croisement de plusieurs routes caravanières. Il abrite des mines d'or, de nickel, d'argent, de cuivre et de fer. La population est ici principalement alasiyenne, mais aussi thyatienne. L'émirat subit régulièrement des attaques de géants vivant dans les montagnes de l'Altan Tepe.

Le pouvoir :

C'est le prophète Al Kalim qui réussit à unifier les différentes tribus et à construire la nation qu'est aujourd'hui Ylaruam. Les émirats forment aujourd'hui une bureaucratie très organisée et structurée sous l'autorité du sultan d'Ylaruam.

Le grand vizir (premier ministre), les vizirs (ministre) des différentes *garanties* (ministères), ainsi que tous les émirs nommés à la tête de chacun des 6 émirats sont choisis par le Sultan lui-même.

Les différents nobles sont souvent remplacés par leurs fils (Cf. tableau ci-dessous).

Noble Title	Emirates Equivalent	How PC May Receive Title
paladin	faris	Oath of fealty to emir or sultan
baron	tribal chief (also "quaid" or "qadi")	Hereditary by adoption, or by election by tribal elders
viscount	sheik (chief of chiefs)	Hereditary, by adoption or by appointment by tribal elders
count	beg, bey	Appointment by emir
duke	atabeg (governor)	Appointment by emir
archduke	malik (king)	Hereditary, by adoption, or by appointment by emir
king	emir (also "pasha")	Appointment by sultan
emperor	sultan (also "caliph")	Descent from Al-Kalim or selection by Preceptots

Note: "Prince" is a generic term, referring to any ruler of noble descent.

La bureaucratie et l'administration du pays, créées par Al Kalim sont efficaces et centralisées. Au centre du système se trouvent le Sultan, son grand vizir et les vizirs. Ces derniers gèrent l'équivalent des ministères (nommés des garanties : la garantie des affaires étrangères, la garantie des ressources aquatiques, la garantie des provinces,...).

La vie en Ylaruam :

Toute la vie en Ylaruam tourne autour de la religion de l'Eternelle Vérité (à l'exception notable de l'émirat de la Nithie). Pour avoir plus d'informations sur cette religion, ses préceptes et la structure de sa hiérarchie cléricale, se reporter à l'ouvrage *Les dieux de Mystara*. Il contient également des informations sur le dieu prophète Al Kalim. Cette religion dispose d'un ouvrage où sont consignés l'ensemble des écrits saints, il s'agit du Nahmeh.

Les fidèles de l'Eternelle Vérité se sentent toujours « supérieurs » aux non croyants. De même les ylaris appartenant à un groupe culturel (alasiyens, makistanais, nithiens,...) se croient au-dessus des autres groupes. Mais ils considèrent les membres des autres groupes comme étant tout de même supérieurs aux étrangers. Seuls les nains disposent d'une meilleure réputation parmi les étrangers. Cela rend les ylaris froids et distants envers les étrangers. Mais cela ne les interdit tout de même pas de lier des relations.

Comme dit précédemment, seuls les nithiens n'adhèrent pas à l'Eternelle Vérité et à Al Kalim, en masse. Pour les autres, après la religion, l'obligation la plus importante est celle que l'on a envers sa famille. Cette obligation s'étend à la famille au sens large du terme (oncles, cousins,...) et pas uniquement sur des questions de sécurité et de confort, mais aussi d'honneur. Les questions d'honneur familiale peuvent engendrer des luttes fratricides entre familles pour d'anciennes querelles qui paraîtraient et mineures et sans intérêts à d'autres. Enfin, tous les ylaris se doivent de défendre leur culture et leur tribu.

Ainsi certains concepts ont de l'importance aux yeux des ylaris, l'honneur bien sûr, mais aussi le respect des serments et des contrats pris, la vertu de chacun, l'ingéniosité et l'hospitalité. Le dernier point qui est peut être le plus important avec la religion, est le respect de l'eau, considérée comme la ressource la plus précieuse.

Les ylaris apprécient beaucoup les contes et ils constituent une distraction très populaire. L'éloquence est un vrai signe de noblesse.

La justice est assez sévère mais reste « juste ». Les sentences ont souvent tendances à correspondre aux crimes commis et à être imaginatives, dramatiquement appropriées ou parfois humoristiquement cruelles. L'esclavage est interdit en Ylaruam sauf comme châtiment d'endettement (de 1 à 5 ans maximum). En dehors des crimes « courants » (vols, meurtres, escroqueries, viols, trahison, fraude fiscale), parmi les crimes en Ylaruam, on trouve l'attentat à la pudeur (les danses traditionnelles sont exclues de ces attentats à la pudeur), le vol d'eau (sévèrement puni), l'empoisonnement d'un puits (punissable de flagellation et/ou de mort), de pratique de la magie noire (ce qui inclut la magie du « Mal », la nécromancie et la magie du feu) et les capacités de sorcier dissimulés (tout pratiquant de magie profane doit porter une tenue qui le dénonce comme tel).

Histoire :

2.000 ans avant le couronnement du premier empereur de Thyatis, de petites communautés d'agriculteurs se formèrent le long du fleuve de Nithie, où l'on retrouvait de riches terres arables. 500 ans plus tard, de ces communautés fleurit une des premières cultures avancées depuis le cataclysme de Blackmoor. Une civilisation qui devint un empire, fait de conquête et de colonisation. Il s'agissait de la Nithie. L'apogée de cet empire se situa aux alentours de 1.000 AVC. Mais quelques 500 ans plus tard, cet empire, dirigé par son parrain immortel, Thanatos, souleva la colère des Dieux. La condamnation de ceux-ci fut irrévocable l'empire de Nithie sera annihilé et aucun mortel ne s'en souviendra. De concert, les immortels changèrent le terrain et le climat au cœur même de l'empire, changeant les terres fertiles en un désert entouré de montagnes. Ceci détruit complètement les bases même de l'empire nithien. Pour compléter leur travail ils placèrent un artefact près de l'endroit où se trouvait la capitale ; un artefact ayant pour fonction de vider la mémoire de ceux s'en approchant de tous les souvenirs et connaissances se rapportant à l'ancien empire.

Lors de la destruction de l'empire de Nithie, une de leurs races sujettes fut épargnée. Il s'agit du peuple du Désert d'Alasiye, les alasiyens. Les Nithiens les avaient déportés depuis l'île de l'Aube, un continent à l'est, dans la mer de l'Aurore. Ce peuple était principalement utilisé par les Nithiens dans le désert, au sud du grand fleuve. Lorsque l'empire de Nithie fut détruit, ce peuple continua à habiter le désert alasiyen, pensant qu'ils y étaient depuis toujours. Ils formèrent des groupes nomades au début, puis certains devinrent sédentaires, principalement le long de la côte et dans les oasis du désert.

La situation dans le désert d'Alasiye changea brusquement quelques 150 ans APC. Les thyatiens, en quête de nouvelles terres et de nouvelles colonies, choisirent de conquérir le peuple Alasiyen. Étant de loin plus sophistiqué, ils y arrivèrent facilement par la ruse et par les armes quand la ruse ne fonctionnait pas. Ils conquièrent ainsi tout le sud et le sud-est de l'Alasiye.

Les Alphatiens, anciens maîtres des Thyatiens, réagirent à cette colonisation. Jusqu'à maintenant, ils n'avaient que trop peu d'intérêt pour ce désert et ces sauvages. Mais maintenant ils se devaient de réagir aux actions thyatiennes. C'est ainsi que cent ans après le début de la colonisation thyatienne, débuta la colonisation alphatienne, plus rapide compte tenu de la puissance de cet empire.

Ainsi commença une guerre intermittente entre ces deux colonies ennemies. Bien sûr, pour la grande majorité de celles-ci, ce furent les tribus alasiyennes qui portèrent le poids cette guerre. Trois siècles de combats allaient s'en suivre.

Jusqu'à la naissance de l'homme le plus important dans toute l'histoire du peuple alasiyen. En 800 APC, naquit Suleyman Al-Kalim. Chef né, il apprit la voie du guerrier puis celle du

Le petit atlas de Mystara

druide du désert, c'est-à-dire du clerc Alasiyen. Puis, désireux de repousser les étrangers hors de sa patrie, il devint le chef de sa tribu.

Il commence sa reconquête en annexant le petit village d'Ylaruam. Il a 25 ans. L'année suivante, il réunit les tribus du désert en conquérant Cisa-Men-Noo, Parsa et Ctesiphon, trois villes appartenant à de grands chefs alasiyens. Ensuite il part en guerre contre les seigneurs alphatiens. Ça ne lui prend qu'une seule année pour remporter cette guerre et les chasser. Vient ensuite le tour des Thyatiens, qui retraitent bientôt dans leurs villes fortifiées. Trois années de siège finiront par porter fruit et les forces de Suleyman Al-Kalim auront libérées le désert de toute présence étrangère.

Victorieux, Al-Kalim réunit les tribus en la Confédération des Tribus des Émirats d'Ylaruam. Il fait d'Ylaruam, son point de départ dans la guerre, son point de départ dans la paix. Les chefs des différents émirats font de lui le sultan du peuple Ylari. Dans les années qui suivent, Suleyman va entreprendre la quête de l'immortalité et écrire le Nahmeh, le livre sacré des Ylaris. Il vivra de nombreuses quêtes, et plusieurs d'entre elles seront sur le plan élémental du feu où il affrontera à plusieurs reprises les éfrits. Ses combats contre ces derniers sont d'ailleurs sujet de légendes impressionnantes au sein des Émirats. En 900 APC, il réussit sa quête et devient immortel. Depuis, il guide son peuple et en est le seul dieu.



Chapitre 4 – Les grands empires :

Ce chapitre a pour objectif de décrire l'ensemble des territoires des deux grands empires que sont Alphatia et Thyatis, à l'exception de Thyatis lui-même, car ce pays est déjà traité dans le cadre du chapitre précédent sur le Monde Connu.

Du coup, comme ce chapitre traite principalement de territoires qui sont des colonies de l'un ou l'autre des deux grands empires, à l'exception du paragraphe concernant l'empire d'Alphatia lui-même, la liste des informations données en entête est quelque peu modifiée. En voici la liste :

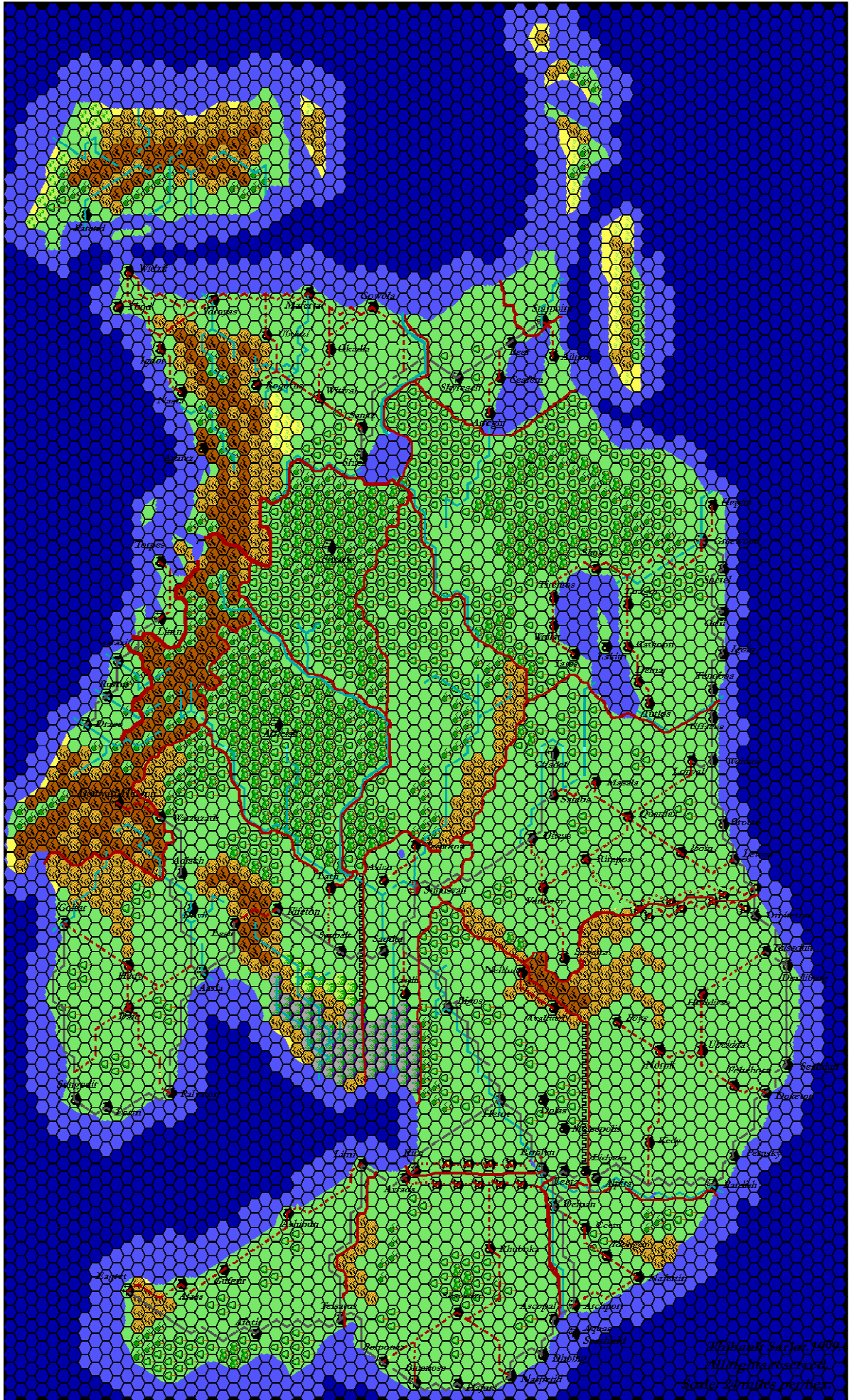
- Nom officiel : le nom officiel complet du pays
- Allégeance : précise si le territoire est rattaché à l'empire d'Alphatia ou à celui de Thyatis
- Gouvernement : le type de gouvernement du pays
- Inspiration : indique si cette contrée a été pensée par les auteurs en s'inspirant de quelque chose d'existant
- Capitale : le nom de la capitale du pays
- Villes principales : le nom des principales villes (voir villages) du pays
- Provinces : noms des éventuels clans ou provinces, du pays
- Ressources : les principales ressources dont vit le pays
- Monnaie : les noms des monnaies du pays en précisant le cas échéant si c'est la monnaie alphatienne ou thyatienne qui est utilisée
- Population : les principales races vivant dans le pays
- Langages : les principales langues parlées par la population
- Alignements : les alignements les plus représentés dans le pays. En gras est noté si un alignement est très majoritaire
- Dieux adoptables : les dieux (ou religions) vénérés dans le pays et qui peuvent être adoptés par des PJs classiques
- Dieux non adoptables : les dieux (ou religions) vénérés dans le pays et qui ne peuvent pas être adoptés par des PJs classiques

Alphatia

Nom officiel	Empire d'Alphatia
Dirigeant	Impératrice Eriadna la sage
Gouvernement	Empire magiocratie avec sénat
Inspiration	Les films <i>Donjons & Dragons</i> sont inspirés de l'empire d'Alphatia
Capitale	Sundswall
Villes principales	Vengeance, Flèchétoile, Aquas, Bleu-nez, Shraek, Touche-ciel, Eagret, Aasla, Trollhatan, Draco, Errolyn, Sundswall, Denwarf-Hurgon, Alfleigh
Provinces	« Royaume » d'Alphaks - Volcano, Royaume d'Ambur, Royaume d'Aquas, Royaume d'Arogansa, Royaume de Cœur-noir, Royaume d'Ar céleste, Royaume de Vertspur, Royaume du Havre, Royaume de Limn, Royaume de Mur-pierre, Royaume de Bon-gars, Royaume de Theranderol, Royaume de Vertiloch, Royaume de Shiye
Ressources	Objets magiques, Livres, Agriculture, Bateaux volants, Monstres
Monnaie	couronne (or), miroir (argent), juge (cuivre)
Population	Humains, Elfes, Nains, Hins, Gnomes, Géants, Gobelins, Orques
Langages	Alphatien, Draconien, Elfe, Nain, Gnome, Commun, Aérien, Géant, Gobelin, Orque
Alignements	CN – CB – NA – CM – NB – NM – LB – LN - LM
Dieux adoptables	Alphatia, Astérius (Hermod), Balador, Brandan (Nebelun), Brindhorin (Arvoreen), Chao Kung Ming, Chiron (Skerrit), Cyrrollalée, Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brilletoge), Dumathoïn, Eiryndul (Erean Ileserë ; chez les elfes shiye), Fenmarel Mestarine (chez les elfes shiye), Flandal Peaudacier, Garl Brilledor, Ixion, Ka (Shekinester), Kagyar (Moradin), Korotiku, Koryis (Kuan-Ti), L'Unique (Io), Maat, Mardwyn, Muamman Duathal, Nathair Sgiathach, Nyx, Palartarkan, Protius (Poséidon), Razud (Horus), Sheela Peryroyl, Sqeulaiche, Ssu-Ma, Terra (Gaïa), Yondalla, Zirchev (Sylvanus - Sucellos)
Dieux non adoptables	Alphaks, Arachne Prime (Lolth), Brissard, Emmantiensien, Laduguer, Masauwu, Talitha, Verenestra, Wogar (Maglubiyet)
Alliés	Ses colonies dont Norwold, Thotia principalement
Ennemis	Thyatis, Glantri, Ylaruam

Tour d'horizon :

L'empire d'Alphatia, un empire très puissant, probablement le plus puissant du monde Mystara actuel, et surpassé uniquement par Blackmoor sur l'ensemble de l'histoire de Mystara. Néanmoins il trouve en Thyatis, un challenger qui a déjà su le mettre en échec. Alphatia est un empire fait par et pour les magiciens et les lanceurs de sorts – qu'ils soient profanes ou divins – de manière générale. C'est donc une magiocratie.





Blason de l'empire d'Alphatia

Le cœur de l'empire est situé sur le continent d'Alphatia. Mais il dispose aussi de territoires sur d'autres continents ou îles. Certains ont été peuplés par les habitants natifs d'Alphatia, les alphatiens, d'autres ont été conquis et les peuples soumis. Le présent chapitre ne traite que du cœur de l'empire car l'empire est trop vaste et divers.

Géographie :

Le continent d'Alphatia est immense et situé à l'est du continent de Brun et à l'ouest du continent de Skothar.

La partie sud-ouest du continent présente un climat ensoleillé et tempéré. On y trouve donc de nombreuses fermes et pâtures. On y trouve les royaumes du Havre, de Vertspur et de Vertiloch.

La partie nord-ouest du continent est très montagneuse. Les hivers sont froids, plus ou moins en fonction de l'altitude. Du coup ces régions produisent moins de nourriture et sont moins peuplées qu'au sud. On y trouve les royaumes de Limn, de Mur-pierre et de Bongars. Au nord-ouest du continent se situe également l'île Volcano qui est habitée par les suivants du dieu maléfique Alphaks et de leur royaume de Volcano. L'île en elle-même est

volcanique, présentant des paysages complètement désolés et le plus souvent couverte d'une brume impénétrable.

La partie nord-est d'Alphatia possède aussi un climat assez froid. Mais contrairement au nord-ouest, les paysages sont plus variés et présentent une remarquable diversité. Nombre d'amoureux de la Nature résident dans cette partie d'Alphatia. On y trouve les royaumes d'Ar céleste et d'Ambur.

La partie sud-est d'Alphatia est la plus plate. Elle est naturellement dédiée à l'agriculture, dont le fameux fruit zzonga. Il y fait assez chaud, ce qui peut contribuer parfois à une vie assez paresseuse pour les magiciens qui y vivent. On y trouve les royaumes d'Aquas et d'Arogansa.

La partie centrale d'Alphatia est encore très sauvage et fort peu civilisée. On y trouve de grandes forêts et de petites montagnes. Ces terres sont souvent le domaine de monstres et de hors la loi. On y trouve quand même les royaumes de Cœur-noir et de Shiye.

Les royaumes :

L'empire d'Alphatia est constitué de royaumes semi-indépendants, répondant tous devant le trône de l'empereur (actuellement de l'impératrice). Le roi ou la reine de chacun de ces royaumes est toujours un puissant archimage (ou ensorceleur ou autre lanceur de sorts ayant la maîtrise des plus hautes arcanes). Les royaumes sont listés ci-dessous avec mention si nécessaire à côté entre parenthèses, du dirigeant, de son alignement et de la ville principale.

- **Royaume d'Alphaks – Volcano** (Le Roi et la Reine Noires, serviteurs d'Alphaks ; Vengeance) : commençons donc par l'exception. Le « royaume » de Volcano n'est pas vraiment un royaume normal dans le sens du fait qu'il ne reconnaît en rien le pouvoir de l'impératrice Eriadna. Il cherche même à la destruction de l'empire d'Alphatia. Le royaume est tout entier dédié au dieu Alphaks, qui s'est juré la destruction de l'empire d'Alphatia. Le royaume est situé sur l'île Volcano au nord-ouest du continent d'Alphatia. Un brouillard permanent recouvre l'île. Il masque une île sombre et sinistre mais inhabitée en surface. L'île est volcanique et un volcan se situe en son centre. Il crache en permanence un épais panache de fumée et renferme en son sein un portail vers la sphère *d'Entropie*. Les fumées qui s'en échappent sont toxiques. Dans d'horribles cavernes situées sous le volcan, décorées de feux éternels et de héros torturés, se tient la maléfique cité de Vengeance. Elle est habitée par le Roi et de la Reine Noires, tout deux de puissants aventuriers dévoués à Alphaks. Le Roi Noir est un archimage épique, tandis que la Reine Noire est une archi-prêtresse épique d'Alphaks. Tout deux ont été remodelés par leur dieu. 5.000 suivants d'Alphaks vivent également dans la cité.
- **Royaume d'Ambur** (Reine Elshetara, archimage épique NA ; Flèchétoile) : ce royaume est situé dans la partie nord-est d'Alphatia. C'est un royaume alphatien des

plus communs et classiques. Il possède deux particularités. La première, est qu'il dispose de nombreux astronomes et de plusieurs observatoires dédiés à l'étude des astres. La deuxième, est que sa capitale possède de très nombreux théâtres et amphithéâtres où sont données de nombreuses représentations. Sa reine, fut elle-même une grande actrice avant que ses parents ne se retirent de la vie publique et ne lui laissent les rênes du gouvernement. Il fait plutôt bon vivre dans ce royaume.

- **Royaume d'Aquas** (Roi Zyndril, archimage épique LN ; Aquas) : juste au sud des côtes de la partie sud-est d'Alphatia, la cité d'Aquas a été construite sous l'eau par des magiciens et des ingénieurs astucieux. La partie basse de la ville, a été creusé dans le plancher marin, tandis que la partie haute est dans l'eau de mer, sous un solide dôme de cristal. Aquas est reliée au continent par des portails magiques, mais aussi par des tunnels. On y étudie, élève, commercialise toutes sortes de monstres marins. De nouveaux dômes plus petits ont été construits. Ils font également partie du royaume. Ce royaume est tout récent, il n'a été fondé que depuis 50 ans avec la bénédiction du précédent empereur d'Alphatia, et son fondateur en est encore son roi. La zone choisie est bien sûr réputée pour ne présenter aucun risque sismique et des protections magiques très puissantes ont été placées pour prévenir tout sabotage. Le roi Zyndril a été un temps le concubin de l'impératrice Eriadna au début du règne de celle-ci. La romance ne dura que quelques années et s'acheva d'un commun accord. Elle laissa néanmoins deux enfants.
- **Royaume d'Arogansa** (Bleu-nez) : ce royaume se situe dans la partie sud-est d'Alphatia. Il y fait bon vivre... pour les lanceurs de sorts uniquement. Les autres n'ont pas le droit d'adresser la parole à un lanceur de sorts, à moins qu'ils n'y aient été spécifiquement autorisés. La peine encourue est de 20 coups de fouet. Ce royaume est le royaume des mages les plus snobs d'Alphatia, même si certains n'y résident qu'à temps partiel. C'est en fait le royaume du tourisme. Les riches mages des autres royaumes viennent ici y passer du bon temps et se faire voir. Sa capitale, Bleu-nez était autrefois un village de pêcheurs ainsi nommée car on apercevait des dauphins le long des côtes. La ville possède les plus belles plages de l'empire, qui sont nettoyées tous les soirs par des hordes d'esclaves.
- **Royaume de Cœur-noir** (Roi Hugorth le misanthrope, archimage épique, NM à tendances NA ; Shraek) : le royaume de Cœur-noir, situé dans la partie centrale et sauvage d'Alphatia, a été fondé par et pour, des mages uniquement désireux de mener leurs recherches dans la plus grande solitude. De fait, même si le roi Hugorth reconnaît le pouvoir de l'impératrice et l'appartenance à l'empire, il n'en a que faire. Comme tous les autres mages, il ne s'occupe guère plus que de ses recherches magiques, pour créer une nouvelle race. Les mages (et autres) ici, peuvent conduire toutes les recherches qu'ils veulent et nombre de ces recherches feraient certainement pâlir de dégoût leurs confrères des autres royaumes. De fait le pays est peu peuplé, uniquement par les mages qui ont décidé d'y vivre avec leurs serviteurs terrifiés. On y trouve fort peu de lois (les seules lois existantes s'appliquent au roi, à sa famille, ses intérêts et à son domaine qu'il vaut mieux

laisser tranquille). Pour le reste, chacun fait sa loi avec sa magie ou avec sa force. C'est un royaume sombre et assez peu plaisant, voir brutal. On en parle peu dans les méandres de la cour d'Alphatia. La capitale, Shraek, est sombre et lugubre. Elle est entourée par une muraille d'obsidienne.

- **Royaume d'Ar céleste** (Touche-ciel) : Ar céleste est un royaume du nord-est d'Alphatia. Il a été créé autrefois par un archimage épique, sur la voie de l'immortalité, nommé Ar. Dans sa quête, il façonna son domaine en créant des nuages permanents qui flottent, parfois juste de quelques mètres au-dessus du sol, parfois beaucoup plus hauts en hauteur. Ces nuages restent près de leur point d'origine, ne s'en éloignant jamais de plus de 3-4 kilomètres. Des bâtiments, voire des cités ont été construits sur ces nuages, dont la capitale Touche-ciel. Celle-ci est bien sur un centre important de recherche sur la magie élémentaire de l'air, un thème cher aux alphatiens. Le royaume abrite aussi des régates de bateaux volants.
- **Royaume de Vertspur** (Roi Sildreth II, archiprêtre épique de la déesse Alphatia, LB ; Eagret) : ce royaume situé au sud-ouest d'Alphatia est celui qui est le plus tourné vers la mer. Sa capitale, Eagret, possède un des plus grands ports et la flotte navale est ici imposante. Elle patrouille tout le golfe d'Aasla et protège l'accès à la grande cité d'Aasla. De fait, le royaume abrite de nombreux marins, dont beaucoup ne sont pas lanceurs de sorts, et des guerriers de haut vol. Les lois envers les lanceurs de sorts sont ici les mêmes qu'ailleurs en Alphatia, mais les autorités ont tendance à être légèrement plus « laxistes » envers les non lanceurs de sorts et surtout à ce que la justice soit juste et équitable. C'est aussi un royaume assez procédurier, où il est obligatoire d'avoir des papiers d'identité en permanence sur soi, y compris pour les étrangers en visite. Ceux-ci sont donnés par les autorités et sont magiquement rendus infalsifiables (ou presque). Le roi Sildreth II, grand prêtre d'Alphatia, la déesse tutélaire de l'empire, est un perfectionniste à l'humeur ombrageuse. Mais il a une haute idée de ce que doit être une justice équitable.
- **Royaume du Havre** (Reine Kryndylya, archi-prêtresse épique de Kagyar / Moradin, LN ; Aasla) : ce royaume du sud-ouest d'Alphatia possède le plus grand port de l'empire, Aasla. C'est aussi l'une des villes abritant les plus grands chantiers navals avec la ville de Trikélios, située sur les îles de l'Aube. Le royaume fut fondé par une puissante magicienne, Aasla, peu de temps après l'arrivée des alphatiens sur Mystara. Aasla était la forme mortelle de la déesse Alphatia. C'est elle qui a fondé la ville et le royaume, et lui a donné ses lettres de noblesse. Le royaume du Havre vit pour ses chantiers navals et son port, mais également pour l'art en général. Tout ici est prétexte à créer une œuvre d'art, et les artistes sont les bienvenus, surtout s'ils utilisent de la magie pour créer leurs chef d'œuvre. La reine Kryndylya est une humaine à la peau noire, certainement avec du sang des îles Perlées. Elle est archi-prêtresse de Kagyar / Moradin mais ne le vénère pas comme un dieu « nain » mais comme le maître des artisans. D'ailleurs il n'est pas rare que ses statues soient représentées sous la forme d'un humain, même s'il garde son air sévère, une stature solide et une barbe imposante. La capitale Aasla, qui possède plus de 400.000

habitants, abrite une tour célèbre, la tour de Mylertendal. Celle-ci est gérée par une archimage épique du même nom, spécialiste en art. La tour possède 36.000 niches où peuvent être placées des statuette, fabriquées par les meilleurs artistes. 15.000 niches environ sont occupées actuellement. Beaucoup ont été sculptées par Mylertendal elle-même ou par la reine Kryndylya. Il est possible pour les visiteurs d'aller les voir en disque flottant. Et Mylertendal apprécie de faire poser des visiteurs au physique intéressant qui l'inspire, pour qu'elle puisse créer une nouvelle statuette.

- **Royaume de Limn** (Roi Drushiye, archimage elfe, CN et la Reine Mellora, archidruidesse dryade, NA ; Trollhattan) : ce royaume se situe au nord-ouest d'Alphatia, sur des terres habitables entourées de hautes montagnes. Avant que les alphatiens ne s'intéressent à ce territoire, de nombreux « monstres » s'y étaient répandus, en particulier des trolls, des centaures, des dryades et autres créatures féériques, des géants, des gobelins et des orques. Quand ils s'en rendirent compte, les alphatiens décidèrent de leur laisser la même chose qu'aux autres non-humains d'Alphatia. Ceux qui étaient capables de montrer des capacités de lanceurs de sorts, purent accéder à la citoyenneté et à un respect. C'est ainsi que les représentants (tout au moins les plus intelligents d'entre eux) de toutes ces races purent gagner leurs galons de citoyen dans le royaume de Limn. On trouve donc nombre de chamans, de chamans spiritistes, d'ensorceleurs, de druides et autres. Néanmoins, une telle concentration de races telles que celles des trolls (plus évolués intellectuellement que leurs congénères habituels, qui ont été victimes d'une « sélection naturelle » en ces terres alphatiennes de grande magie), des gobelins et des orques, ne peut que causer des problèmes. Et le royaume de Limn et en particulier sa capitale Trollhattan est une place assez dangereuse. La force fait souvent la loi, même s'il arrive qu'après la force, la loi alphatienne passe aussi. Néanmoins, dans la rue, il est conseillé de montrer sa puissance pour éviter d'être agressé. C'est le royaume rêvé des gardes du corps. De plus, les non lanceurs de sorts, sont interdits de déplacement sans l'autorisation / l'accompagnement d'un lanceur de sorts. Il y a 100 ans environ, le Drushiye et Mellora, convinquirent l'empereur d'alors, qu'il serait bon de donner une double tête au royaume de Limn. C'est ainsi que Drushiye fut nommé roi pour gouverner les humains et les non-humains habituellement acceptés partout en Alphatia (elfes, nains, huns et gnomes) et que Mellora fut nommée Reine pour gouverner les autres. Tous deux travaillent ensemble. Le royaume de Limn est le royaume où sont menées de nombreuses expérimentations magiques sur la création de créatures magiques et artificielles. Trollhattan abrite le *bestiaire vivant*, une sorte de zoo où sont enfermées un très grand nombre de créatures issues d'Alphatia ou d'ailleurs. Il est enfin à noter que Limn est le royaume le plus proche de Volcano et des agents d'Alphaks. Du coup, Trollhattan reste le point d'arrivée des agents d'Alphaks lorsqu'ils viennent en Alphatia.
- **Royaume de Mur-pierre** (capitale Draco) : le royaume de Mur-pierre situé au nord-ouest d'Alphatia est le plus ouvert envers les non lanceurs de sorts. Même si ceux-ci

restent des citoyens de seconde zone, tous les crimes sont jugés comme s'ils avaient été commis par des aristocrates sur d'autres aristocrates, même s'ils impliquent des non aristocrates. De plus l'insolence n'est pas sanctionnée ici. Le royaume fut fondé il y a de cela plusieurs siècles par un archimage aventurier qui appréciait plus la compagnie des lanceurs de sorts, que celle de ses collègues. Du coup, Draco est une très grande cité comprenant plus de 550.000 habitants. Le royaume comporte aussi un grand nombre de temples et autres lieux de culte.

- **Royaume de Bon-gars** (capitale Denwarf-Hurgon) : les alphatiens appréciant l'art et l'artisanat de maître, ils invitèrent il y a une cinquantaine d'années, des artisans demi-humains, en particulier des nains et des gnomes, à venir s'installer en Alphatia, dans une zone dédiée qu'ils pourraient gouverner en toute autonomie. En échange de quoi, ceux-ci doivent payer leurs taxes au trône d'Alphatia et produire des merveilles d'artisanat ensuite vendues dans tout l'empire. C'est ainsi que des nains majoritairement issus de Rockologis, des gnomes depuis tout le continent de Brun et des huns du Norwold et des 5 Comtés émigrèrent en Alphatia, sur le territoire dédié, converti en un royaume, le royaume de Bon-gars. Le royaume est donc assez peu peuplé, à 50% par des nains, à 25% par des gnomes et à 25% par des huns. Ce sont les lois naines qui s'appliquent, un reflet presque parfait des lois en vigueur à Rockologis. Il n'y a donc pas d'obligation aucune d'être un lanceur de sorts pour accéder aux hautes sphères de la société.
- **Royaume de Theranderol** (Reine Eldrethila, princesse d'Alphatia, archimage épique, LB ; Errolyn) : ce petit royaume « mignon » est le domaine ancestral de la famille du précédent empereur Tylion IV et donc aussi celui de l'impératrice actuelle, Eriadna. Il est actuellement gouverné par la fille de l'impératrice, la princesse Eldrethila, qui est aussi la fille du roi Zyndril d'Aquas. C'est une femme au caractère bien trempé et qui déteste les intrigues de cour et toutes les manigances. Elle a demandé à sa mère d'être officiellement déchargée de la succession au trône impériale de façon à pouvoir se retirer dans le domaine familial, le royaume de Theranderol qu'elle gouverne avec justesse à présent. Le royaume est calme et il fait plutôt bon y vivre (surtout pour les lanceurs de sorts bien sûr).
- **Royaume de Vertiloch** (Impératrice Eriadna la sage, reine de Vertiloch, NA ; Sundswall) : le royaume de Vertiloch est toujours donné en domaine à l'empereur / l'impératrice d'Alphatia. C'est donc l'impératrice Eriadna qui en est aussi la reine. Le royaume est situé au sud-ouest d'Alphatia. Il comporte la capitale de l'empire, Sundswall et ses 500.000 habitants. La ville est connue comme étant la cité la plus « magique », car de très nombreux bâtiments ont été construits par magie et/ou sont fortement protégés par magie. La ville et le royaume de Vertiloch sont à l'image de l'empire, quelque peu chaotique et décadent, mais gardant une cohérence, un lieu de magie où les non lanceurs de sorts sont relégués à des niveaux inférieurs dans la société. Le royaume est spécialisé dans la fabrication des bateaux volants.
- **Royaume de Shiye** (capitale Alfleigh) : ce royaume dont personne ne sait grand-chose, est situé dans les plus profondes forêts du centre d'Alphatia. Il est le domaine

Le petit atlas de Mystara

des elfes shiyes, des elfes des bois alphatiens, qui ont suivi le dieu Eiryndul / Erevan Ileserè. Ceux-ci font partie de l'empire, paient des taxes, mais à part cela on ne sait pas grand-chose de ce qui se passe à Shiye et les elfes font tout pour que cela ne change pas. Ils sont très territorialistes et indépendants, se masquant aux yeux du reste, en se fondant dans les bois et par magie.

La société alphatienne :

Les alphatiens sont des gens assez chaotiques et individualistes de manière générale, mais ne sont pas mauvais pas nature. Ils viennent d'un autre monde, le monde « natal » d'Alphatia, où une grande guerre entre la faction « du feu » et la faction « de l'air » ont mené l'ancienne Alphatia à l'anéantissement. C'est la faction de l'air qui a néanmoins vaincu et ils ont voyagé jusqu'à trouver Mystara et s'y installer (voir le chapitre histoire).

Les alphatiens ont gardé une forte nature magique en eux, même si auparavant 99% de la population possédaient des capacités de lancement de sorts (principalement des magiciens, mais aussi des ensorceleurs, des prêtres, des sorciers et toutes les autres classes de lanceur de sorts), cette proportion tend aujourd'hui à fortement diminuer. Beaucoup moins sont capables de lancer des sorts. Or cette capacité indique clairement votre place au sein de la société alphatienne. Seuls les lanceurs de sorts (profanes ou divins ou psioniques, mais avec une nette préférence pour les premiers) peuvent grimper dans les classes de la société. Les lanceurs de sorts sont d'ailleurs forcément au-dessus des autres. Ainsi un jeune apprenti magicien du 1^o niveau, sera mieux considéré que le vieux guerrier expérimenté épique. Si ce dernier insulte bénévolement le jeune apprenti, il devra sévèrement en répondre devant la justice alphatienne pour crime d'*insolence*. L'exacte même différence de traitement s'applique aux étrangers venant des autres contrées. D'ailleurs tous les ambassadeurs qu'envoient les autres nations, sont eux-mêmes des lanceurs de sorts.

Les alphatiens apprécient beaucoup les arts, que ce soit les arts magiques, le théâtre (un des loisirs préférés), la sculpture, la musique, la littérature, et les grands « shows » (feux d'artifice, spectacles d'illusions)... Un autre spectacle alphatien est d'aller voir les duels... Le système de duels entre lanceurs de sorts uniquement, est très réglementé et prisé. Ils sont toujours à mort (même si entre de grands lanceurs de sorts, il n'est pas rare qu'on revoie le perdant quelques temps après) et sont publics. Ils sont organisés dans des enceintes spécialisées et le prix à payer pour assister à l'un d'entre eux varie de 10 à 1.000 PO en fonction de la notoriété et de la puissance des belligérants. Ce type de spectacle est toujours très apprécié et rencontre un franc succès. Les couches les plus basses de la société (c'est-à-dire celles des non lanceurs de sorts) ont eux pour loisir plutôt le jeu, la tournée des tavernes et le hard-ball, un jeu d'équipe assez violent.



Les classes :

Alphatia possède un système de classes que voici par ordre croissant d'importance :

- **Les esclaves :** dévolue uniquement aux non lanceurs de sorts, ses membres ne peuvent rien posséder, appartiennent à leur propriétaire de la classe des *Hommes libres* ou supérieur. Tout *aristocrate* peut tuer sans raison n'importe quel esclave, même ne lui appartenant pas sans avoir à rien craindre de la justice à l'exception de devoir compenser monétairement le propriétaire légal de la valeur de l'esclave tué. Tous les esclaves sont répertoriés dans un registre impérial et leur valeur fiduciaire mise à jour. Les enfants d'esclaves deviennent eux-mêmes esclaves. Il leur est absolument interdits de toucher la moindre arme, sous peine de mort, sauf dans les cas d'absolue nécessité pour protéger leur propriétaire (et uniquement lui).
- **Les servants :** dévolue uniquement aux non lanceurs de sorts, ils sont techniquement libres, mais possèdent en fait peu de droits. Il s'agit plus en fait d'hommes libres sans grande compétence ou possession. Ils sont libres de leur mouvement et peuvent posséder des objets, mais pas de terres ou d'esclaves. On trouve dans cette classe nombre des laboureurs, des travailleurs sans qualification, des simples soldats et des aventuriers sans le sou et sans capacité de lancement de sorts.
- **Les hommes libres :** dévolue uniquement aux non lanceurs de sorts, ils sont un peu comme les servants, mais ont acquis assez d'argent pour s'acheter une terre, une échoppe, une maison ou une quelconque affaire et se sont fait enregistrer comme tels dans les registres de l'empire. Le passage de *servant* à *homme libre* se fait donc uniquement sur un critère pécuniaire. Ils ont le droit de posséder des esclaves et sont libres de leurs mouvements.
- **Les bourgeois :** dévolue uniquement aux non lanceurs de sorts, c'est la classe ultime des non lanceurs de sorts. Ce sont les *hommes libres* qui ont réussi suffisamment pour pouvoir disposer au minimum de 10.000 couronnes en permanence dans une des banques alphatiennes. Ils sont autorisés à faire affaire avec les aristocrates qui passent par eux pour traiter avec les classes inférieures.
- **Les aristocrates :** dévolue uniquement aux lanceurs de sorts, ce sont ceux qui sont capable de lancer des sorts ou capacités psioniques, quelque soit leur niveau de compétence en la matière ou leur richesse. Ainsi un enfant d'*esclave* prouvant sa capacité à lancer un sortilège, deviendra automatiquement un *aristocrate*. Les membres des classes inférieures doivent les appeler par leur nom précédé du titre « milord » ou « milady ». Ils ont tout droit de propriété et d'actions autorisées par la loi.
- **Les seigneurs :** dévolue uniquement aux lanceurs de sorts, ce sont les *aristocrates* qui disposent au moins de 10.000 couronnes dans une banque alphatienne. Il s'agit de la même distinction qu'entre les *hommes libres* et les *bourgeois* chez les non lanceurs de sorts. Ils peuvent prétendre à des postes de plus de pouvoir / prestige (officiers généraux, ambassadeurs, ministre, conseillers,...).

Le petit atlas de Mystara

- **Prince / Princesse** : dévolue uniquement aux lanceurs de sorts (ou presque, Cf. la classe *Roi / Reine*), il s'agit des enfants d'un(e) roi / reine / empereur / impératrice. Cette classe ne donne guère plus d'avantages au-delà du fait qu'ils font forcément déjà partie d'une famille puissante.
- **Roi / Reine** : dévolue uniquement aux lanceurs de sorts (ou presque), ce sont ceux qui disposent d'un domaine établi, d'un royaume au sein de l'empire. Ils sont donc fort peu nombreux. Ce titre s'acquiert habituellement par héritage ou bien octroyé suite à une colonisation de terres. Sur le continent d'Alphatia, le cœur de l'empire, ou à Bellissaria (voir chapitre suivant), seuls des lanceurs de sorts peuvent obtenir ce titre. Dans les autres parties de l'empire (Iles de l'Aube, Norwold,...), des non lanceurs de sorts peuvent l'obtenir. Il s'agit plus de l'équivalent d'un baron des autres nations, mais ces différents niveaux de noblesse féodaux n'existent pas à Alphatia. Ils sont simplement Roi / Reine. Ils ne peuvent diviser leur domaine pour en donner une part à un vassal. Le système de vassalité n'existe pas en dehors de la différence Roi / Empereur.
- **Empereur / Impératrice** : dévolue uniquement aux lanceurs de sorts, c'est le dirigeant de l'ensemble de l'empire. Il / elle dirige le pays, octroie les titres et les domaines pour les Rois / Reines, donnent les ordres de guerre,... A ce titre et ce poste, s'associe aussi celui de Roi / Reine du royaume de Vertiloch qui comprend la capitale Sundswall.

Il est à noter que le mariage inter classes est autorisé et se pratique, mais qu'on ne change pas de classe par simple mariage. Si un empereur se marie à une esclave, cette dernière restera esclave... jusqu'à ce qu'elle puisse racheter sa liberté ou puisse lancer un sortilège.

Durant leur enfance, les enfants sont considérés comme étant du même rang que leur parent. A l'adolescence, les capacités magiques des enfants sont testées et en fonction du résultat et des finances de leur parent, deviennent *aristocrates*, *hommes libres* ou *servant*. Charge à eux ensuite de faire leur preuve. Les enfants d'*esclaves* ne sont pas testés. S'ils veulent devenir *aristocrates* ils devront faire leurs preuves tout seuls.

La vie de tous les jours et la magie :

Il est à noter que contrairement à nombre des autres pays, à l'exception notable de Glantri, la magie est présente partout à Alphatia. Du coup, certains réflexes sont pris par les habitants. Tout le monde sait que la justice utilise la magie, qu'il faut se méfier des illusions, que les demeures des mages sont protégées par magie, que les sorts d'*invisibilité*, *détection des pensées*, *métamorphose*, *vol*,... existent et sont courants.

Cela impacte aussi l'artisanat. Nombre d'objets magiques sont fabriqués et enchantés pour agrémenter la vie de tous les jours. On trouve au premier rang, les torches éternelles, mais on peut imaginer nombre d'autres objets magiques (machines à laver, sonnettes,...). La magie est omniprésente et toute la population, même les non lanceurs de sorts en ont conscience et connaissance.

La justice :

La justice alphanienne fait une grande différence entre les aristocrates et au-dessus, et les classes de rang inférieur. Par exemple l'agression d'un non lanceur de sorts non esclave est punissable d'une amende, exactement la même agression sur un aristocrate, sera punie d'une amende décuplée.

De plus, il existe le crime d'*insolence* de tout non lanceur de sorts sur un aristocrate ou plus. Celui-ci correspond à n'importe quelle insulte, même bénigne proférée. La peine dépend de la gravité de l'injure et du rang de noblesse de l'offensé.

Les nobles (aristocrates et rangs supérieurs) qui commettent des crimes, ont eux une justice et des risques pénaux bien moins élevés et ne risquent pas le crime d'*insolence*.

Il s'agit donc d'une justice à deux vitesses, mais organisée de manière tout à fait légale. Nonobstant cet aspect, la justice est très « juste ». Toute iniquité en est bannie car la magie est toujours utilisée pour s'assurer de la justesse des faits.

Le gouvernement :

C'est l'impératrice Eriadna qui gouverne le pays et dispose de tous les pouvoirs. Elle s'appuie néanmoins sur un sénat, composé des principaux mages du pays (on y trouve en fait de nombreux types de lanceurs de sorts), mais tous talentueux dans leur art.

L'impératrice a 80 ans, même si elle en paraît moins, grâce à la magie. Son père, l'empereur Tylion IV, l'a bien initiée à son futur poste, qu'elle prit lorsque son père se retira de la vie politique, après des erreurs stratégiques faces à Thyatis. Menacée d'être provoquée en duel par certains des plus puissants magiciens du sénat, elle convainquit son père de lui laisser le trône, ce qui fut facile. Elle devint impératrice en 962 APC.

Dès lors, elle laissa le domaine familial de Theranderol à sa fille et se consacra à l'empire. Cela lui prend plus de temps qu'elle ne le souhaiterait, car elle apprécie beaucoup de pouvoir poursuivre ses recherches magiques. Elle apprécie aussi beaucoup le théâtre et la musique. Elle garde un grand charme et aime à s'en servir, pour ses « loisirs » ou à des fins politiques.

Elle est assez chaotique dans sa vision du monde et de ce qu'elle voudrait pour la société alphanienne et l'empire, mais est très loyale dans sa façon d'agir, certainement en raison de la manière dont elle a été élevée, d'où son alignement neutre.

Elle a eu 5 enfants de deux lits différents, dans l'ordre de naissance : Eldrethila (devenue reine de Theranderol) et le prince Zandor avec le roi Zyndril d'Aquas, puis Ericall (devenu roi de la colonie du Norwold), Marielle et Tredorian avec le général Torenal. Tredorian est à Thyatis selon un échange de prince entre les deux familles régnantes. La cour de Sundswall « accueille » ainsi la princesse Asteriela de Thyatis.

Histoire :

Les Alphatiens ne proviennent pas de Mystara. Ils proviennent d'un autre plan d'existence d'où ils arrivèrent, en 2.000 AVC. Ceci fait d'eux la plus ancienne nation du Know World. Ils sont également la plus puissante. Mais leur ancienneté n'en est pas la seule raison. Sur leur ancien plan d'existence, les Alphatiens étaient de puissants mages, dont les pouvoirs et la connaissance étaient comparables à ceux des immortels, s'ils agissaient de concert. Pour preuve, ils avaient réussi à conquérir la totalité de leur plan et ne vivaient que par la magie. La magie leur procurait nourriture, habitations, effets personnels, plaisir, enfin tout! Mais un jour, les deux plus grandes écoles de pensée de l'empire entrèrent en conflit et la guerre éclata. Une guerre entre les suivants de la voie du feu et les suivants de la voie de l'air. Une guerre où la puissance déployée fut si grande qu'elle détruisit toutes les merveilles de l'empire. Les suivants de la voie de l'air remportèrent la victoire. Amères des atrocités commises par les suivants de la voie du feu, ils unirent leurs pouvoirs et détruisirent ce qui restait de l'empire, avant de quitter vers un autre monde habitable, Mystara.

Ils arrivèrent sur le futur continent d'Alphatia seulement 200 ans après que les glaciers se furent retirés. Aucune civilisation n'était donc fermement établie, seules quelques tribus furent rencontrées et transformées en esclaves pour le nouvel empire d'Alphatia. Après avoir conquis leur continent, les alphatiens conquièrent Bellissaria, une immense île à l'est du continent. Quelques colonies furent également créées sur les îles de l'Aube, tout juste à l'ouest du continent d'Alphatia.

La magie étant différente sur ce nouveau monde, l'étude d'un seul domaine ne permettait plus une diversité suffisante pour subvenir aux besoins de tous. D'autres champs furent donc étudiés et développés. En moins de deux générations de mages, il n'exista plus une seule philosophie à laquelle tous les alphatiens pouvaient se rallier. Voyant cela, des règlements furent édictés pour limiter les différends entre ces nouvelles lignes de pensées. Les duels furent créés.

Tout alla pour le mieux dans l'empire alphatien pendant plus de sept siècles. Puis commença un lent déclin. Les raisons de ce déclin furent nombreuses. La plus évidente fut sûrement la pratique de la famille impériale Kerothar de n'accepter que les mariages à l'intérieur de la famille. Ceci fut fait pour garder une lignée d'alphatien avec le sang pur. Après 20 générations, les effets néfastes de cette pratique furent plus qu'apparents. L'empereur de cette époque fut génétiquement malade et, même s'il était très brillant dans l'art de la magie, ses capacités à gouverner un empire tel qu'Alphatia étaient plus que discutables. Une autre raison fut l'avènement des barbares Thyatiens. Ces derniers piratèrent les lignes marchandes maritimes alphatiennes avec un succès remarquable, même pour de simples barbares primitifs. Et puis finalement, il y eut le zonga, une drogue très prisée provenant d'un fruit natif du monde d'origine des alphatiens, donc une drogue ayant toujours été présente chez ce peuple malgré son illégalité. Arriva donc le jour où, lui-

même dépendant du zzonga, l'empereur légalisa son utilisation moyennant une taxe de vente. Ceci avait pour but d'emplier les coffres impériaux devenus dangereusement vides.

C'est aussi à ce moment, en 192 AVC, que les alphatiens apprirent que les montagnes des terres où habitaient les barbares étaient bondées de mines d'or. Ils décidèrent alors de passer à l'action en faisant une pierre deux coups. En conquérant ces barbares, ils auraient des esclaves sur place pour miner cet or et de plus, la piraterie cesserait. Mais la conquête de ces barbares s'avéra difficile, même pour les alphatiens et il fallut huit années de conquête avant de venir à bout de tous ces barbares. C'est ainsi que les alphatiens devinrent les maîtres des Thyatiens, prenant leur or et en retour, civilisant ces derniers.

Avec ces nouvelles mesures, l'empire d'Alphatia déclina moins rapidement pendant près de deux autres siècles avant d'être confronté de nouveau à ces Thyatiens. Un d'entre eux, dénommé Lucinius s'allia avec un guerrier du nom de Zendrolion et assassina tous les magiciens alphatiens présents dans Thyatis et déclara ce territoire, un royaume indépendant. Des troupes alphatiennes furent envoyées pour régler le problème mais ce fut sans succès, on devrait plutôt dire un échec lamentable. En fait, tel était le piteux état du gouvernement de l'empire que les forces thyatiennes en profitèrent et posèrent pied sur les îles de l'Aube et conquièrent plusieurs parties de celle-ci. Leur prochaine destination aurait été le continent d'Alphatia si rien n'avait été fait pour destituer l'empereur et mettre un terme à sa folie. Un nouvel empereur, ne faisant pas partie de la lignée des Kerothar, prit le pouvoir. Ce dernier fut le sixième à prendre le nom d'Alphas. Il s'assura la coopération de tous les mages alphatiens (de plein gré ou non) et utilisa les dernières ressources de l'empire pour engager des mercenaires provenant d'autres pays pour participer à la défense de l'empire. C'est ainsi que l'assaut thyatien fut arrêté sur les îles de l'Aube. Un traité fut signé entre l'empereur Alphas VI et le roi Lucinius.

Dans les décennies qui suivirent, Alphas VI prit des mesures pour éliminer le zzonga de son empire. Mais même là, le nouvel empire de Thyatis, récupéra plus rapidement de la guerre et prospéra plus vite. L'attention d'Alphatia se tourna principalement vers l'extrême orient, sur le continent de Skothar. Ils engagèrent tout de même les antaliens d'Ostland pour détruire une colonie thyatienne d'Alpha en Norwold, lors de l'an 15. Et ils maintinrent une bonne force défensive sur les îles de l'Aube.

Il lui fallut attendre jusqu'en 250 APC pour envisager une expansion vers l'ouest. C'est ainsi que les troupes impériales alphatiennes débarquèrent en Ylaruam pour se mesurer avec l'expansion thyatienne dans cette nation. Puis en 400 APC, 1.400 années après leur arrivée sur Mystara, les Alphatiens découvrirent que les suivants du feu, ces alphatiens qu'ils avaient combattus et vaincus les avaient suivis sur Mystara. Ils se faisaient maintenant appeler Flaems et s'étaient établis dans la région qui allait devenir Glantri.

Le petit atlas de Mystara

Un siècle plus tard, les colonies des deux empires commencèrent à s'affronter dans le désert d'Ylaruam. Au même moment, au sein de l'empire d'Alphatia, une mage extrêmement charismatique commença à prêcher une nouvelle philosophie de paix et de recherche du savoir. Elle réussit à convertir des milliers d'Alphatiens à cette façon de vivre et du même coup, les efforts de colonisation de l'empire en souffrirent énormément. Malgré cela, un puissant noble alphatien du nom d'Halzunthram propose un plan demandant peu d'effectif pour aller conquérir les Flaems. Le plan fut accepté et ce dernier partit avec peu d'effectifs. Halzunthram réussit et devient le dirigeant du nouveau protectorat alphatien. Pendant ce temps, par contre, les forces alphatiennes subissent revers après revers contre les nomades habitant le désert d'Ylaruam. Ils durent quitter cette nation. Puis, comble de malheur, un Thyatien du nom d'Alexandre Glantri rallie les populations du protectorat d'Halzunthram contre ce dernier et elles réussirent à briser, eux aussi, le joug Alphatien. Essayant de récupérer un peu des pertes que son empire venait de subir l'empereur de l'époque, Tylion IV colonise les terres nordiques de Norwold. Peu de temps après, les Thyatiens eux aussi y viennent chercher des terres.

En 959 APC, les Thyatiens brisèrent un autre traité avec Alphatia. Ces derniers, exaspérés de la trahison thyatienne, répondirent par la violence. En un premier assaut les armées alphatiennes prennent l'île du Levant au complet et le printemps suivant, passent à l'attaque de la cité de Thyatis elle-même. Alphatia réussit alors à conquérir la capitale thyatienne et à en tuer le dirigeant, l'empereur de Thyatis. Mais ce ne fut que pour un bref moment car la population elle-même, menée par un gladiateur thyatien du nom de Thincol le brave, réussit à repousser l'armée alphatienne hors de la cité, puis hors des terres, jusque sur les îles de l'Aube pour finir en reconquérant la plupart de leurs anciennes terres de ces îles.

Avec ce dernier échec, Tylion IV choisit de céder le trône de l'empire à sa fille la princesse Eriadna qui est depuis ce temps, 962 APC, l'impératrice de l'empire d'Alphatia, le plus grand et le plus puissant empire à la surface de Mystara.



La rivalité permanente entre les deux grands empires, Alphatia et Thyatis

Bellissaria

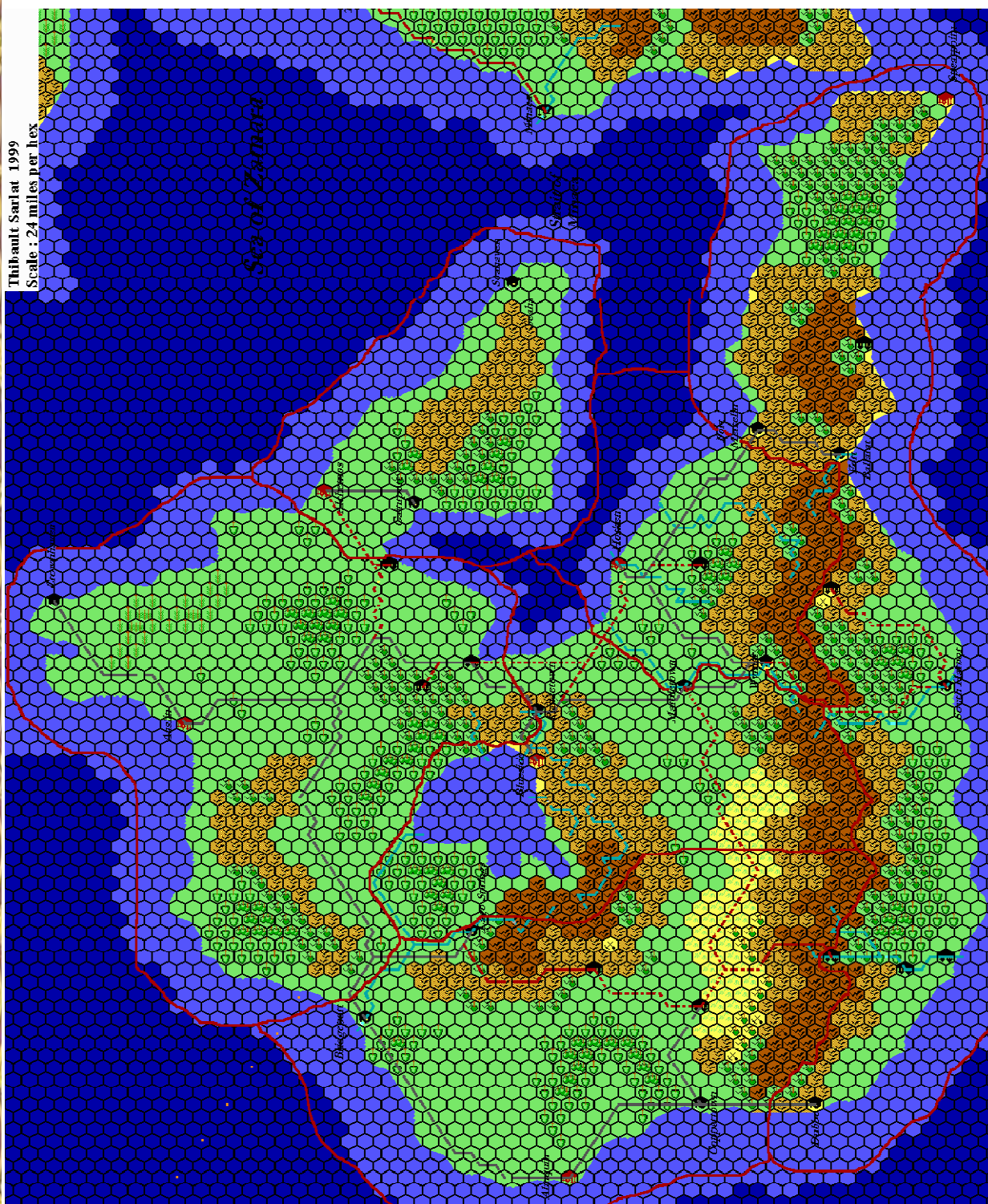
Nom officiel	Colonie de Bellissaria
Allégeance	Empire d'Alphatia
Gouvernement	Royaumes directement inféodés à l'empire d'Alphatia
Inspiration	
Capitale	
Villes principales	Alchemos, Lancepointe
Provinces	Royaume de Meriander, Royaume de Surshield
Ressources	Agriculture
Monnaie	Monnaie alphatienne : couronne (or), miroir (argent), juge (cuivre)
Population	Humains
Langages	Alphatien, Draconien
Alignements	CN – CB – NA – CM – NB – NM – LB – LN
Dieux adoptables	Alphatia, Balador, Chao Kung Ming, Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brillette), Ixion, Ka (Shekinester), Koryis (Kuan-Ti) , Ninsun (Metzli), Protius (Poséidon), Razud (Horus) , Sinbad, Ssu-Ma, Terra (Gaïa), Tyche, Utnapishtim (Ixtlilton), Valérias
Dieux non adoptables	Alphaks, Talitha

Tour d'horizon :

Bellissaria occupe une grande île au sud du continent d'Alphatia, et qui est presque aussi grande qu'Alphatia. Bellissaria est surnommée le « grenier à blé » de l'empire, car malgré les très bons territoires fermiers d'Alphatia, Bellissaria possède en grand nombre encore plus de terres arables de qualité.

Bellissaria a été colonisée assez vite par les alphatiens après leur arrivée sur Mystara. C'est donc un territoire qui ressemble très fortement au cœur de l'empire et qui aurait presque pu être intégré dans le même chapitre. On y trouve donc également des royaumes menés par des lanceurs de sorts très puissants. Seuls les deux principaux royaumes de Bellissaria sont donnés ici, d'autres existent sûrement.

Les habitants de Bellissaria, qu'ils soient de n'importe quel rang, ont tendance à être très xénophobes et tiennent à la tranquillité de leur vie. Ici on travaille, on vit correctement ou bien et c'est tout. On abhorre les embêtements et les dérangements de toutes sortes. Les lois y sont d'ailleurs plus strictes afin d'assurer la « pacification » de la population et l'exile est une sentence couramment utilisée. Une exception à cette règle concerne le royaume de Surshield, comme expliqué dans la description de celui-ci.



La population :

La population de Bellissaria est en très grande majorité humaine (des alphatiens de souche bien sûr). Le peuple est extrêmement taciturne et superstitieux. Les gens rentrent chez eux à la nuit tombée pour y mener leurs activités. C'est une contrée de « mage-paysans ». Ils restent peu désireux de rencontrer des aventuriers et encore moins des étrangers. Il y a peu de grandes villes à l'exception des deux cités d'Alchemos et de Lancepointe.

Géographie :

Environ 90% du pays est plat, avec des plaines et des forêts. Le centre de l'île, plus sèche est moins fertile. Tout le reste du pays ne manque pas d'eau. La côte sud est dominée par la petite chaîne de montagne Surkarienne qui s'échelonne doucement en collines vers la mer.

Les royaumes :

On trouve deux principaux royaumes sur Bellissaria, mais c'est un bon endroit pour se forger son propre domaine (à condition d'être un lanceur de sorts). Les deux principaux royaumes sont :

- **Royaume de Meriander** (capitale Alchemos) : ce royaume est tourné vers l'agriculture et fournit quantité de nourriture à l'empire. Sa capitale, Alchemos, est une cité de plus de 10.000 habitants tournée vers le savoir et la quête de la connaissance. Elle comporte nombre de sages et de bibliothèques. De nombreuses expérimentations magiques ou scientifiques y sont menées et le fruit de ces travaux a bonne réputation dans tout l'empire alphatien.
- **Royaume de Surshield** (capitale Lancepointe) : ce royaume est l'exception qui confirme la règle à Bellissaria. Il comporte la ville garnison de Lancepointe où résident le roi et 30.000 habitants. La garnison a pour objectif de protéger Alphatia de la lointaine nation au sud-est de Minaea. En dehors de la ville, les terres fertiles sont peu exploitées de part la volonté du roi. Celui-ci laisse le reste du royaume dans la plus profonde anarchie où seule la loi du plus fort fait loi : aucune loi, aucune justice en dehors de Lancepointe. La région est occupée par quelques puissants mages et leurs serviteurs ; ils souhaitent mener leurs expériences tranquillement (et sans se mélanger à ceux du royaume de Cœur-noir ou préférant le climat de Bellissaria). Des hors-la-loi fugitifs de la justice alphatienne occupent également ces terres très peu peuplées.

Esterhold

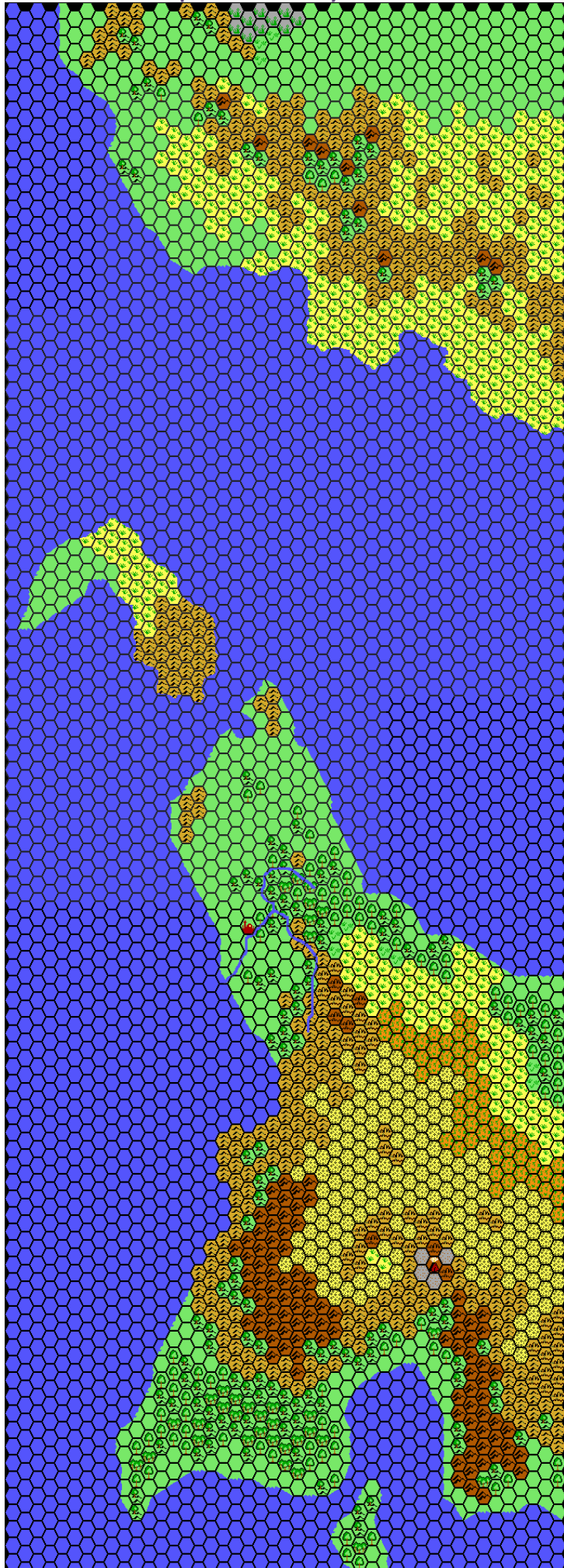
Nom officiel	Territoires d'Ester
Allégeance	Empire d'Alphatia
Gouvernement	Royaumes directement inféodés à l'empire d'Alphatia
Inspiration	
Capitale	
Villes principales	Bracier, Faraway
Provinces	Royaume de Roc-noir, Royaume de Verdan
Ressources	Or, Autres minerais (argent et cuivre principalement)
Monnaie	Monnaie alphatienne : couronne (or), miroir (argent), juge (cuivre)
Population	Humains (alphatiens, jennites)
Langages	Alphatien, Draconien, Jennite
Alignements	CN – CM - CB – NA – NM – LM – NB
Dieux adoptables	Cernunnos, Chao Kung Ming, Djaea (Rhéa), Ferrix, Guidarezzo (Bragi), Ixion, Ka (Shekinester), Kagyar (Moradin), Khoronus (Chronos), Korotiku, Koryis (Kuan-Ti), L'Unique (Io), Mardwyn, Ninsun (Metzli), Nyx, Palartarkan, Protius (Poséidon), Razud (Horus), Saturnius, Sinbad, Ssu-Ma, Tarastia (Frigga), Terra (Gaïa), Tyche, Zirchev (Sylvanus - Sucellos)
Dieux non adoptables	Alphaks, Brissard, Cegilune, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Masauwu, Memnor, Orcus, Remnis, Skoraesus, Talitha, Zalaj

Tour d'horizon :

Esterhold (les territoires d'Ester est le nom véritable et complet) est en fait une petite partie du grand continent du Skothar qui se trouve à l'est d'Alphatia. L'Esterhold est juste le morceau qui est en face d'Alphatia. Ce territoire était habité par une peuplade humaine locale, les jennites. Ceux-ci étaient à l'époque de l'arrivée des alphatiens, des barbares encore à un âge de pierre avancé, ne travaillant que certains métaux (argent et cuivre) que pour se faire des parures. Les alphatiens ne furent pas très intéressés au premier abord, jusqu'à ce qu'ils trouvent que la région est riche en minéraux, en particulier l'or et à un moindre degré l'argent et le cuivre. Du coup dès 200 AVC, les alphatiens utilisèrent leurs puissantes armées et leur magie pour conquérir de larges portions de territoires riches en minéraux, repoussant ou asservissant les jennites. Des royaumes furent fondés. La situation n'a guère changée, même si les royaumes varient en fonction de leurs possesseurs et des guerres entre les rois alphatiens.

L'Esterhold est sur une pointe du Skothar. Le territoire comprend des forêts éparses, des taillis et des prairies. La terre est pauvre et le seul mais puissant intérêt du territoire, réside dans ses mines. Celles-ci se situent principalement dans les territoires montagneux ou de collines qui parsèment le territoire.

Le petit atlas de Mystara



Esterhold
Scale : 24 miles per hex
Thibault Sarlat , May 2001

La vie à Esterhold :

Les alphatiens ont asservis les jennites et la vie d'esclave est ici la plus rude de tout l'empire d'Alphatia. Les punitions sont extrêmement sévères brutales et rapides à venir. De plus ils souffrent souvent de malnutrition et la mortalité parmi les esclaves, surtout ceux d'origine jennite, est très élevée. Les alphatiens un peu « tendres » qui viennent en Esterhold, rentrent souvent assez vite à Alphatia pour ne jamais revenir.

Les royaumes :

On trouve deux principaux royaumes en Esterhold, mais c'est un endroit pour se forger son propre domaine (à condition d'être un lanceur de sorts et de naviguer en territoires « difficiles »). Les deux principaux royaumes sont :

- **Royaume de Roc-noir** (capitale Bracier) : ce royaume existe depuis l'arrivée des alphatiens en Esterhold. Le nom de sa capitale est une déformation et une contraction de son nom alphatien initiale « Ciel-brasier ». Ce nom lui fut donné car c'était à la base une cité jennite, qui fut mise à sac et brûlée entièrement lors de l'arrivée des alphatiens (l'ancien nom jennite a depuis longtemps été oublié).
- **Royaume de Verdun** (capitale Faraway) : ce royaume est aujourd'hui tenu par un roi mercenaire et homme d'affaires. Le roi et ses acolytes, sont là pour faire de l'argent et c'est ce qu'ils font. Et ils sécurisent leurs gains. La capitale Faraway est donc une communauté militaire. Ils touchent de l'argent des caisses de l'empire pour sécuriser les frontières avec les jennites restés en dehors d'Esterhold, protègent le royaume de Roc-noir moyennant finance, font travailler leurs propres esclaves (même si ce n'est pas dans ce royaume qu'on trouve les meilleures mines), protègent éventuellement les autres royaumes qui se font et défont au gré des guerres et capturent des esclaves jennites qu'ils revendent. C'est une communauté assez amoral, tournée vers un profit immédiat et dénuée de conscience, mais très profitable. Le territoire du royaume en lui-même reste assez peu civilisé.

Ile de l'Aube (hors Thotia)

Nom officiel	
Allégeance	Variable en fonction des domaines, Empire d'Alphatia ou de Thyatis
Gouvernement	Variable en fonction des domaines
Inspiration	
Capitale	
Villes principales	Dunadale, Est-Portage, Helskir, Ouest-Portage, Newkirk, Pierre-rouge, Kendach, Ekto, Trikélios, Furmenglaive, Caerdwicca
Provinces	Confédération de Dunadale, Royaume de Valcolline, Cité d'Helskir, Grand duché d'Ouestroucke, Comté de Kendach, Cité-état d'Ekto, Cité-état de Trikélios, Comté de Furmenglaive, Baronnie de Caerdwicca
Ressources	Agriculture, Métallurgie, Taxes commerciales
Monnaie	Monnaie alphatienne : couronne (or), miroir (argent), juge (cuivre) OU Monnaie thyatienne : empereur (platine), lucin (or), asterius (argent), denarius (cuivre)
Population	Humains (alphatiens, thyatiens, thotien)
Langages	Alphatien, Commun (= thyatien), Thotien, Draconien
Alignements	CN – CM - CB – NA – NM – NB – LN – LB - LM
Dieux adoptables	Astérius (Hermod), Balador, Bastet, Bemarris (Arès), Chiron (Skerrit), Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brilletoge), Eiryndul (Erean Ileserë), Faunus (Pan – Damh), Ferrix, Freyja, Freyr, Gorm (Marduk), Halav (Lug), Hymir (Aegir), Ilsundal (Corellon Larethian), Ixion, Ka (Shekinester), Kagyar (Moradin), Koryis (Kuan-Ti), Loki, Maat, Madarua (Ishtar), Nyx, Odin, Ordana (Sehanine Archelune), Protius (Poséidon), Rathanos (Râ), Razud (Horus), Thor, Tirésias (Oghma), Tyche, Tyr, Valérias, Vanya (Sif), Zirchev (Sylvanus – Sucellos)
Dieux non adoptables	Alphaks, Arachne Prime (Lolth), Bartziluth (Hruggek), Leptar (Grankhul), Loup (Daragor), Masauwu, Mrikitat (Squerrik), Orcus, Talitha, Thanatos

Tour d'horizon :

L'île de l'Aube est une île immense située à un carrefour stratégique entre le continent Brun et Thyatis d'un côté, et l'empire d'Alphatia de l'autre. L'île s'est donc trouvée au centre du conflit entre ces deux grands empires et en a subi les conséquences... Les territoires de l'île sont inféodés à l'un ou l'autre des deux empires. Une bonne partie de l'île n'est d'ailleurs pas revendiquée par un quelconque domaine établi et il reste donc, nombre de territoires à coloniser, en particulier vers le centre-sud.

Le petit atlas de Mystara

"Isle of Dawn" 1000 AC
FROM DAWN OF THE EMPERORS, 1989
Cartography by THORFINN TAIT, May 2005; last revised June 2008
www.thorfc.co.uk





Le petit atlas de Mystara

Dans le présent paragraphe, sont traités l'ensemble des domaines qui s'y trouvent, sauf Thotia, que j'ai préféré traiter dans un paragraphe dédié de ce même chapitre.

Géographie :

Vu sa taille elle présente des caractéristiques géographiques et climatiques très variées. L'île se subdivise en deux grands ensembles :

- Au sud le territoire prend la forme d'un triangle avec les seules montagnes de l'île situées sur la pointe nord-ouest du triangle (et nommées « le Grand Escarpement »), mais aussi des collines et des steppes. La pointe nord-est du triangle présente les territoires les plus désertiques de l'île, traversés par un seul grand fleuve. La seule zone vraiment vivable est près du fleuve, même si à l'extrême pointe, on trouve également des steppes. La pointe sud du triangle présente des paysages de steppes, de collines, de forêts et de plaines. Tout le centre du triangle – qui est la partie la moins peuplée et non revendiquée par des domaines, est constituée de plaines et de forêts à l'est et de steppes à l'ouest.
- Au nord-ouest l'île prend la forme d'un croissant irrégulier et positionné selon l'axe nord-sud. Il se raccroche au triangle de la partie sud, un peu au nord des seules montagnes de l'île. Le croissant présente une immense plaine au nord qui se transforme en un paysage beaucoup plus varié sur le reste du territoire, avec d'immenses marécages au centre, des collines, des steppes, quelques forêts et encore quelques petites plaines.

Les populations :

L'île fut autrefois une colonie de l'empire de Nithie, avant que celui-ci ne disparaisse complètement vers 500 AVC. Mais les colons qu'il avait laissés sur l'île de l'Aube eux ne disparurent pas. Ils avaient fondé le royaume de Thotia, qui existe toujours.

L'île est majoritairement peuplée d'humains provenant principalement des 3 peuples suivants : les thotiens issus de Thotia, les thyatiens et les alphatiens.

Les domaines :

Sont listés ci-dessous, les différents domaines établis de l'île (à l'exception de Thotia traité dans un paragraphe dédié), avec mention entre parenthèses de leur empire d'allégeance, de leur dirigeant, de leur capitale et son emplacement sur l'île de l'Aube.

- **Confédération de Dunadale** (Allégeance à Alpathia ; Intendant Tastagarth Lunn, archimage, CN ; Dunadale ; Située tout au nord / nord-est) : Dunadale est un des plus grands domaines de l'île de l'Aube mais c'est aussi le plus marécageux. Car il comprend la grande majorité des marécages du nord de l'île. Son leader est considéré comme un roi par l'empire alpathien (d'autant que c'est un mage), même s'il est élu par les représentants du peuple. Il ne s'occupe pas des affaires de l'état, se contentant de signer les papiers qu'on lui donne et poursuit ses recherches. La

majorité de la population est alphatienne, même si quelques thyatiens habitent aussi la confédération.

- **Royaume de Valcolline** (Allégeance à Alphatia ; Roi Lornce N'Jozee, archimage, CN ; Est-Portage ; Située au croisement des deux parties de l'île, le « croissant » et le « triangle », sur la côte est) : Valcolline est la contrepartie alphatienne de Ouest-Portage qui se trouve non loin, sur la côte ouest et qui elle, donne son allégeance à Thyatis. La ville est prospère grâce à un commerce florissant qui passe dans le port de la capitale Est-Portage. Le « roitelet » du royaume, N'Jozee, a la réputation (vraie) d'avoir de bons contacts avec les marchands thyatiens et d'être un Casanova. Le premier point pousse le trône impérial à garder un œil sur lui. La population est très majoritairement alphatienne.
- **Cité d'Helskir** (Aucune allégeance - indépendant ; Bailli Eruul Zaar, guerrier épique, CN ; Helskir ; Située tout au nord de l'île) : Helskir située à la pointe extrême nord de l'île de l'Aube, a très longtemps été alphatienne et est peuplée majoritairement d'alphatiens. Néanmoins, quand l'impératrice Eriadna a donné la ville au roi Ericall du Norwold, le bailli Eruul Zaar en a été très déçu, lui qui espérait la ville en domaine. Peu après, les guerres entre Thyatis et Alphatia, ont fait basculer la ville d'un côté puis de l'autre. Eruul Zaar en a eu marre et a décidé de l'indépendance de la cité, malgré les efforts diplomatiques d'Alphatia pour la reprendre dans son giron. Depuis, les soldats de la ville vivent l'épée de Damoclès au-dessus de leur tête, pour peu qu'un belligérant quelconque (Thyatis, Alphatia ou le Norwold), ne vienne tenter de récupérer la ville.
- **Grand duché d'Ouestrourke** (Allégeance à Thyatis ; Grand-duc Donegal Tempête de feu, guerrier épique, NA ; Newkirk ; Situé sur la pointe basse de la partie « croissant » de l'île de l'Aube) : le grand duché a été formé il y a peu de temps, environ une trentaine d'années, en même temps que le grand duché de Karameikos, par l'empereur Thincol. Il a été donné en domaine à Donegal Tempête de feu, un brillant militaire venu d'Oceansend au Norwold et que l'empereur connaît bien. Néanmoins, Donegal a dans l'idée de faire comme Karameikos et de se préparer son indépendance. Le grand duché est assez vaste et va de la frontière avec le château de Pierre-rouge au sud (non inclus dans le grand duché), jusqu'à la cité indépendante d'Helskir au nord. Donegal a découpé son domaine en baronnie qu'il donne en attribution à ses meilleurs soldats. Il est possible de s'y forger sa propre baronnie, il reste encore de la place. La population est majoritairement thyatienne, mais on trouve aussi des alphatiens.
- **Château de Pierre-rouge** (Allégeance à Thyatis ; Général Harantius Lycrandonion, guerrier épique, LB ; Pierre-rouge ; Situé sur la côte ouest de la pointe basse de la partie « croissant » de l'île de l'Aube) : le château de Pierre-rouge n'est pas un domaine octroyé, mais juste un important centre militaire. Une ville s'est construite autour du puissant château fort. Ce dernier et la ville partagent à présent le même nom de Pierre-rouge. Plus de 20.000 soldats thyatiens sont présents ici. Seul le

thyatien est parlé. Il règne ici une discipline toute militaire. Le général est réputé vif d'esprit et est un vrai soldat dans l'âme.

- **Cité d'Ouest-Portage** (Allégeance à Thyatis ; Bailli Lareth Kubek, roublard, NA ; Ouest-Portage ; Située au croisement des deux parties de l'île, le « croissant » et le « triangle », sur la côte ouest) : cette cité et les territoires alentours (la « province d'Ouest-Portage ») ne sont pas considérés comme un domaine. La cité d'Ouest-Portage en est quand même le centre névralgique, économiquement, militairement, socialement et le pouvoir s'y concentre donc pour toute la province. Et ce pouvoir est en fait tenu par le bailli Lareth Kubek. Celui-ci serait réputé pour être le maître de la guilde des voleurs d'Ouest-Portage. En tout cas ce qui est sûr, c'est que c'est la ville rêvée des voleurs. Le crime est ici très présent. Comme Est-Portage sur l'autre côté, Ouest-Portage est un important centre de passage des caravanes commerciales. Le thyatien et l'alphatien sont ici parlés.
- **Comté de Kendach** (Allégeance à Thyatis ; Comtesse Julia Kendasius, prêtresse épique d'Halav / Lug, LN ; Kendach ; Situé au croisement des deux parties de l'île, le « croissant » et le « triangle », juste au nord du Grand Escarpement) : la forteresse thyatienne de Kendach a attiré assez de population autour d'elle pour qu'une ville se crée, portant le même nom. La comtesse a pour objectif d'en faire la ville centrale et névralgique de toute l'île de l'Aube. Il reste encore du chemin à parcourir.
- **Cité-état d'Ekto** (Allégeance à Alphatia ; Roi Hastalan le cordial, archimage épique, CN ; Ekto ; Située au nord / nord-ouest de la partie « triangle » de l'île, juste à l'est des montagnes) : la cité-état d'Ekto est une ancienne colonie thotienne qui a été repris par les alphatiens. On y parle donc alphatien et thotien, mais aussi un peu thyatien. Ekto est toute tournée vers la métallurgie et est devenu un centre de production et un centre de recherche sur la métallurgie (et la magie du métal), dès plus à la pointe sur tout Mystara, même si les nains ne seraient pas forcément d'accord avec cette idée. Néanmoins, son monarque, est fort peu présent à Ekto et ne se rend pas compte du niveau de corruption de son administration.
- **Cité-état de Trikélios** (Allégeance à Alphatia ; Reine Stillian, archimage épique, NB ; Trikélios ; Située au nord de la partie « triangle » de l'île, bien à l'est des montagnes) : la cité-état de Trikélios est également une ancienne colonie thotienne reprise par les alphatiens. On y trouve des populations d'origine alphatienne et thotienne principalement, mais aussi thyatienne. La nouvelle reine fait tout ce qu'elle peut pour endiguer la corruption qui gangrène la cité-état. Et du coup elle fait plus confiance aux thyatiens qui habitent la ville, car plus récents, ils ne sont pas rentrés dans ces turpitudes. Néanmoins elle peut aussi avoir besoin d'aventuriers pour remettre de l'ordre. La ville possède de grands chantiers navals.
- **Comté de Furmenglaive** (Allégeance à Thyatis ; Comte Phileus Furmenglaive, guerrier épique « NB » et Comtesse Lyra Furmenglaive, prêtresse épique de Protius / Poséidon, « CB » ; Furmenglaive ; Situé à la pointe extrême sud de l'île) : Furmenglaive est un petit comté situé tout à fait au sud de l'île de l'Aube, en face de l'île d'Ochalea. Le château et la ville de Furmenglaive qui l'entourent ne comptent

Le petit atlas de Mystara

qu'environ 1.000 habitants. Le château a plus de 500 ans et présente son ombre sinistre sur la petite ville. Mais pour l'instant, Furmenglaive ne s'est guère développé. Le comte et la comtesse ne se montrent guère et certains disent qu'ils auraient un côté sombre en eux. La population est thyatienne, donc c'est aussi la seule langue parlée. Dans les alentours, on trouve par contre de nombreux lycanthropes et vampires.

- **Baronnie de Caerdwicca** (Allégeance à Thyatis ; Baron Uthgaard McRhomaag, CM ; Caerdwicca ; Situé au sud / sud-est de l'île, proche de la pointe sud du « triangle » et tourné vers l'est) : Caerdwicca comporte environ 1.000 habitants, avec une petite ville et une forteresse. Son baron, Uthgaard McRhomaag est un guerrier très talentueux, à l'humeur fort changeante, adorant le combat et la piraterie (ce qui est d'ailleurs le moyen de vivre de cette communauté). Il n'adore rien de plus que d'aborder des bateaux en mer et décider selon l'humeur du moment, d'un massacre en règle ou uniquement une demande de rançon. Les habitants de Caerdwicca explorent parfois la partie centrale de l'île, en grande partie inexplorée et en tout cas non revendiquée.

Iles Alatiennes

Nom officiel	Colonies des îles alatiennes
Allégeance	Empire d'Alphatia
Gouvernement	Royaumes directement inféodés à l'empire d'Alphatia
Inspiration	
Capitale	
Villes principales	Aegopoli, Chute-de-plume, Parc Arc-en-ciel, Carrefour
Provinces	Royaume d'Aegos, Royaume d'Aeria, Royaume de Gaité, Royaume Ne'er-do-well
Ressources	Agriculture, Livres, Tourisme
Monnaie	Monnaie alphatienne : couronne (or), miroir (argent), juge (cuivre)
Population	Humains (alphatiens)
Langages	Alphatien, Draconien, Commun
Alignements	CN – CM - CB – NA – NM – NB – LN – LB - LM
Dieux adoptables	Alphatia, Djaea (Rhéa), Palartarkan, Rathanos (Râ), Sinbad, Tyche
Dieux non adoptables	Alphaks, Masauwu, Talitha

Tour d'horizon :

Ces îles au sud du continent d'Alphatia et au sud-est des îles de l'Aube, ont été colonisées par des alphatiens non lanceurs de sorts qui souhaitaient vivre loin de la tyrannie des nobles alphatiens et qui en avaient les moyens. Les terres ne sont pas particulièrement riches ce qui fait que les mages alphatiens n'étaient guère intéressés par ces îles. L'autorisation de colonisation aux non magiciens fut donc donnée.

Néanmoins plus tard, en 730 APC, la philosophie de l'archimage Mylertendal, qui prônait « l'expansion de la beauté » eut pour effet que l'empereur d'alors, décida de déplacer les populations alatiennes ailleurs et de faire de ces îles des « petits bijoux », chacune dans un domaine différent. Ce fut un échec pour Aegos, qui avait été transformée en un gigantesque zoo, mais les mages de Trollhattan firent capoter le projet tuant tous les monstres du zoo. Et ce fut aussi un échec pour Artesia transformée en centre d'excellence pour l'artisanat, mais qui ne décolla jamais. Artesia perdit son statut d'excellence en artisan et devint Ne'er-do-well. Ce fut un succès sur les deux autres îles, Aeria et Gaité, comme expliqué plus bas.

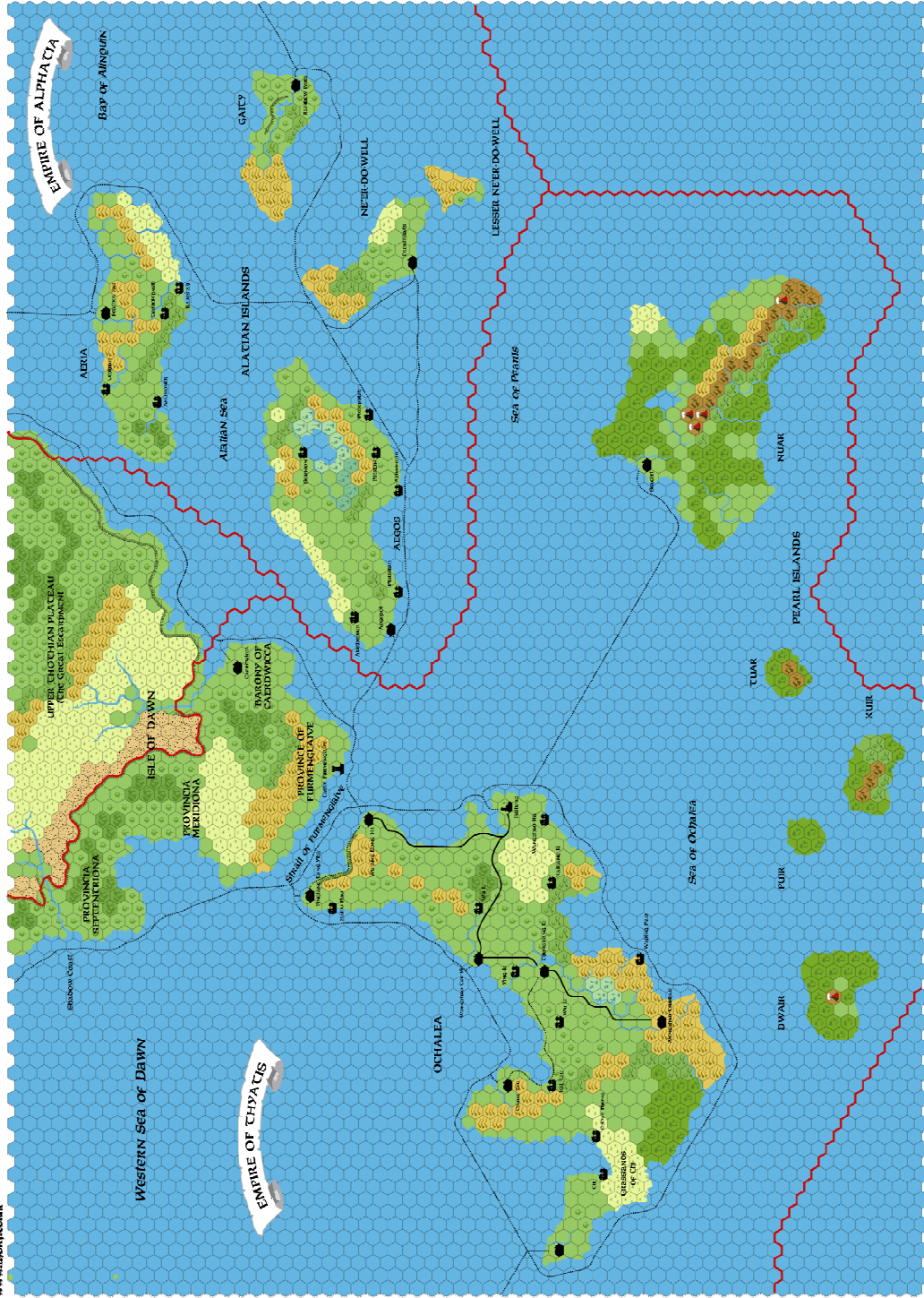
Géographie :

Toutes ces îles présentent des paysages de collines, au sol assez pauvre avec quelques forêts de pins. Aegos est à l'ouest, Aeria au nord, Gaité à l'est et Ne'er-do-well au sud.

La carte ci-dessous montre les îles Alatiennes sur la partie droite.

THE ALIANT ISLANDS, THE PEARL ISLANDS AND OCTALEA, 1000 AC

Based on Dawn of the Empires and From Wizard's Almanac 1 & II
Cartography by Christopher Cull, May 2019. Last revised April 2021
www.mplk.com/uk



Notes for users: In no detail, or possible, the map was based on reference to all available official sources. This includes: a) the new Dawn of the Empires, b) the new Dawn of Mystara, c) the new Dawn of Mystara, d) the new Dawn of Mystara, e) the new Dawn of Mystara, f) the new Dawn of Mystara, g) the new Dawn of Mystara, h) the new Dawn of Mystara, i) the new Dawn of Mystara, j) the new Dawn of Mystara, k) the new Dawn of Mystara, l) the new Dawn of Mystara, m) the new Dawn of Mystara, n) the new Dawn of Mystara, o) the new Dawn of Mystara, p) the new Dawn of Mystara, q) the new Dawn of Mystara, r) the new Dawn of Mystara, s) the new Dawn of Mystara, t) the new Dawn of Mystara, u) the new Dawn of Mystara, v) the new Dawn of Mystara, w) the new Dawn of Mystara, x) the new Dawn of Mystara, y) the new Dawn of Mystara, z) the new Dawn of Mystara.

Les royaumes :

On trouve quatre royaumes, un par île. Ceux-ci sont :

- **Royaume d'Aegos** (Roi Heldeberan, archimage épique, CN ; Aegopoli) : Aegos est la seule des quatre îles à parvenir à être auto-suffisante en terme de nourriture. Elle s'est donc toute tournée vers l'agriculture. Son roi, Heldeberan, est réputé pour ne s'intéresser qu'à ses recherches, déléguant à ses subordonnés le soin de gérer le royaume (assez correctement d'ailleurs), est assez couard et n'hésite pas à engager

Le petit atlas de Mystara

des aventuriers (même des non lanceurs de sorts !) pour régler les problèmes que ses subordonnés ne peuvent traiter directement.

- **Royaume d'Aeria** (capitale Chute-de-plume) : l'une des deux îles à avoir réussi sa reconversion, Aeria est devenue LE centre d'étude de la magie de l'air. La ville de Chute-de-plume possède la bibliothèque et l'université la plus réputée dans tout Mystara sur ce thème. Le maître de l'université, est l'archimage épique Aiklin (NB), qui vient d'Aasla.
- **Royaume de Gaité** (Capitale Parc Arc-en-ciel) : la deuxième île à avoir réussi sa reconversion. Gaité est devenue le centre touristique de Mystara avec des attractions les plus originales et les plus chères de Mystara (5.000 PO la journée est une moyenne). La réputation a même dépassé les frontières de Mystara pour se répandre dans le multivers. L'île est sinon guère peuplée, mais on peut faire ici des tours à dos de dragon, visiter l'immense parc d'attraction, exploration non létale de donjons fac-simile (pour entraînement), simulations de tremblements de terre, théâtres personnalisés,...
- **Royaume de Ne'er-do-well** (Roi Koryn le harpiste, Barde épique, CN ; Carrefour) : ce royaume et sa capitale sont devenus le terrain de jeu et de refuge d'un grand nombre de voleurs, coupe-jarrets, trafiquants, hérétiques, anarchistes et autres. Le royaume ne perdure que grâce aux énormes taxes que ses dirigeants parviennent à prélever sur cette économie illégale qu'ils encouragent et dont ils reversent une bonne part au trésor impérial. L'île est très cosmopolite (le commun est parlé couramment ici) et toutes sortes de trafics et de marchandises illicites (dont le fameux fruit zzonga qui a tant fait de mal dans l'histoire d'Alphatia) peuvent être trouvés ici. Le roi Koryn le harpiste (surnom amplement mérité) est aussi le chef de la grande Guilde des voleurs de Ne'er-do-well, guilde habituellement nommée « l'île du gouvernement »).

Iles Perlées

Nom officiel	L'Archiduché des Nuari
Allégeance	Empire de Thyatis
Gouvernement	Monarchie (Archiduc Nurokidu Nuar, roublard épique, CB)
Inspiration	Océanie
Capitale	Seagirt
Villes principales	Seagirt
Provinces	
Ressources	Pêche, Fruits tropicaux, Coquillages
Monnaie	Monnaie thyatienne mais peu utilisée : empereur (platine), lucin (or), asterius (argent), denarius (cuivre) Le troc est très utilisé
Population	Humains (nuari, thyatiens, alphatiens)
Langages	Nuar, Commun (thyatien), Alphatien
Alignements	CN – CB – NA – NB – LB - CM
Dieux adoptables	Djaea (Rhéa), Ixion, Korotiku , Protius (Poséidon), Sinbad, Turmis (Hermès), Valérias
Dieux non adoptables	Crakkak (Sekolah)

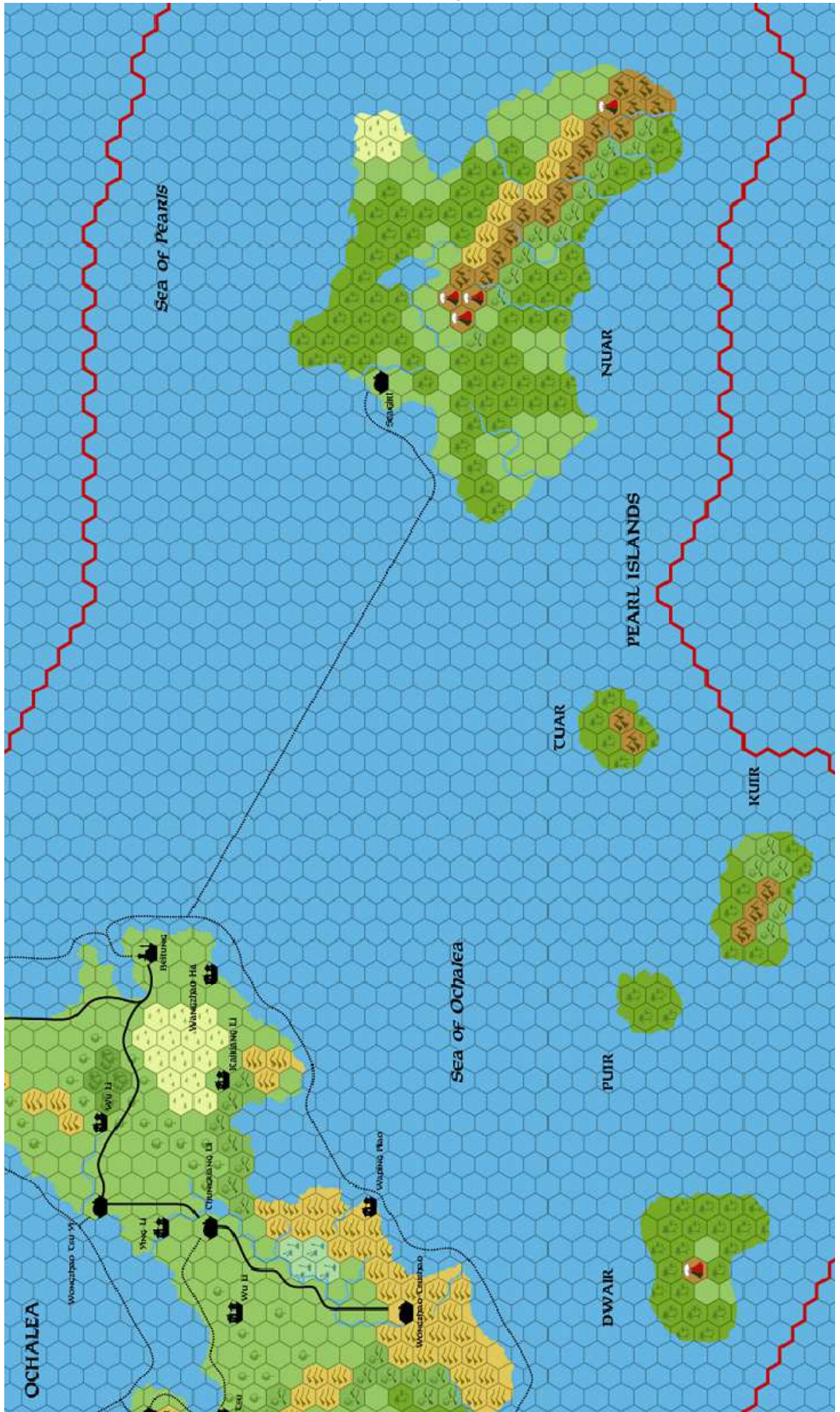
Tour d'horizon :

Ces îles situées bien loin au sud du continent d'Alphatia ont longtemps été laissées en autarcie, ce qui convenait très bien aux habitants. En 1.000 AVC environ, les alphatiens les découvrirent, trouvèrent leur peuple amusant, et malgré les guerriers qui les protégeaient, ils les conquièrent. Mais en 2 AVC, à la naissance de l'empire de Thyatis, les îles prirent leur indépendance, jusqu'à ce que le général thyatien Zendrolion, trompant l'empereur thyatien Lucinius et les rois d'Ochalea et des îles Perlées, les tua tous les trois, prenant le pouvoir. Il envoya des troupes d'occupation aux îles Perlées. 20 ans plus tard, l'impératrice Valentia, succédant à Zendrolion, laisse le choix aux nuari de décider de rester ou non au sein de l'empire de Thyatis. Ils décidèrent que oui et y sont toujours depuis.

L'île est depuis majoritairement habitée par les nuari. Mais on y trouve des thyatiens bien sûr, surtout dans la ville portuaire qu'ils ont fondée et tiennent, Seagirt. Mais on trouve encore quelques descendants des anciens alphatiens qui s'étaient établis ici.

Les nuari sont des humains assez costauds, à la peau assez noire. Leur société était autrefois matriarcale, mais les alphatiens ont laissé l'égalité des sexes en souvenir. Ils sont assez fiers, pacifistes, menteurs et cultivent une certaine paresse avec art (l'environnement paradisiaque de leurs îles les y aide fortement). Ils vénèrent principalement Korotiku.

Les îles sont en fait la partie immergée d'un atoll volcanique dont seules les plus grandes îles sont montrées sur la carte (Nuar, Tuar, Kuir, Puir et Dwair). Le climat est équatorial.



Norwold

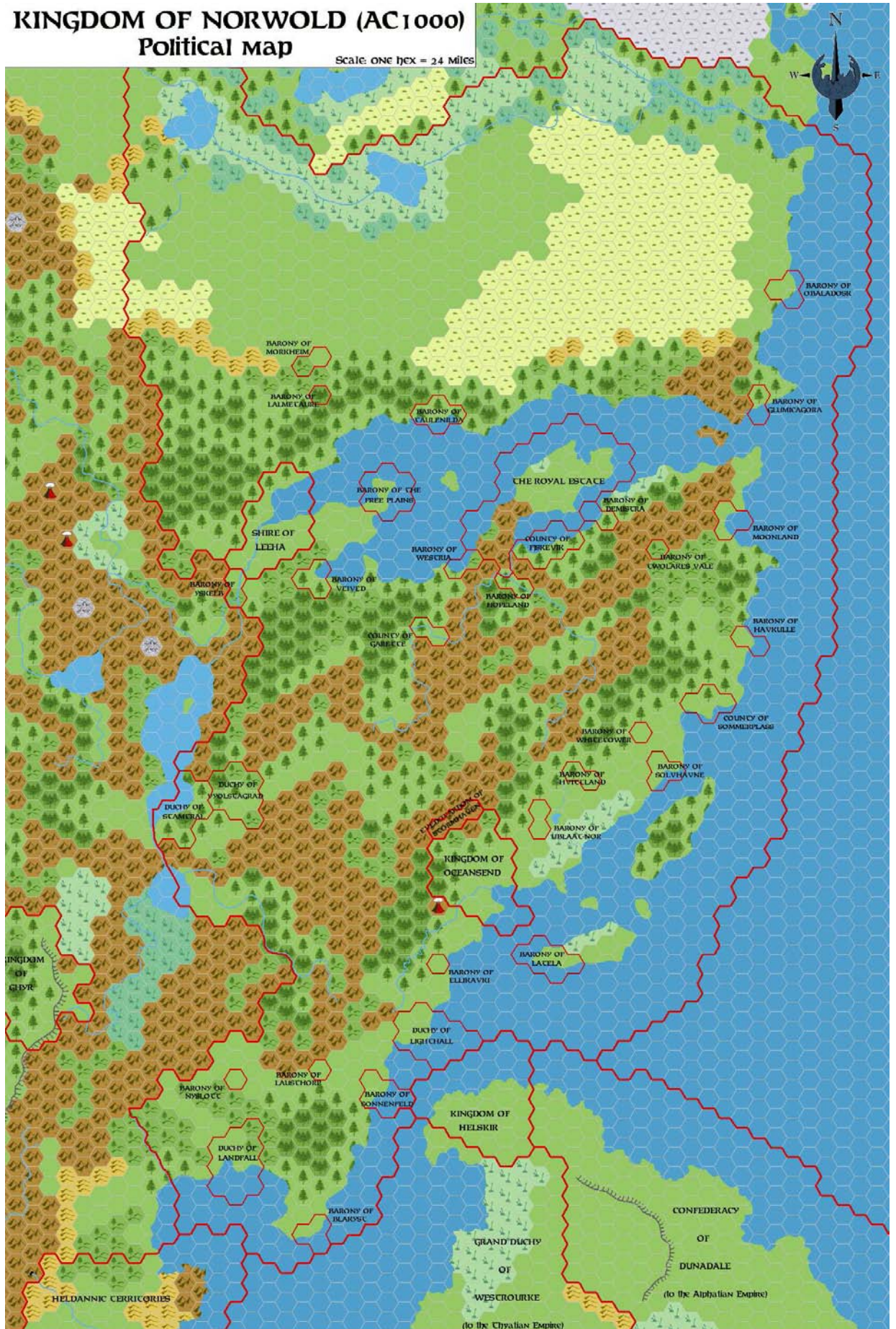
Nom officiel	Royaume du Norwold
Allégeance	Empire d'Alphatia (Sauf Oceansend, indépendant)
Gouvernement	Monarchie & anarchie
Inspiration	
Capitale	Alpha
Villes principales	Alpha, Oceansend, Landfall, Leea
Provinces	Les terres royales, Royaume d'Oceansend, Comté de Leea, Duché de Landfall, Nombreux autres comtés et baronnies inféodés au royaume du Norwold
Ressources	Poissons, Minerais
Monnaie	Monnaie alphatienne : couronne (or), miroir (argent), juge (cuivre) Monnaie thyatienne : empereur (platine), lucin (or), asterius (argent), denarius (cuivre) Monnaie de l'Heldann : groschen (platine), gelder (or), erzer (électrum), markschen (argent), fenneg (cuivre)
Population	Humains (heldanniques, thyatiens, alphatiens), Hins, Nains, Elfes, Gnomes
Langages	Heldannique, Alphatien, Commun (thyatien), Halfelin, Draconien, Nain, Elfe, Gnome, Géant, Igné
Alignements	CN – CB – NA – NB – LB - CM
Dieux adoptables	Aerdrië Faenrya, Astérius (Hermod), Balador, Bemarris (Arès), Brindhorin (Arvoreen), Cyrrollalée, Diamant (Bahamut), Djaea (Rhéa), Doregar (Dugmaren Brillatoge), Dumathoïn, Eilistraée, Fenmarel Mestarine, Flandal Peudacier, Forsetti, Freyja, Freyr, Garl Brilledor, Gorm (Marduk), Heimdall, Hel, Héphaïstos, Hymir (Aegir), Ilsundal (Corellon Larethian), Ka (Shekinester), Kagyar (Moradin), Koryis (Kuan-Ti), Labelas Enoreth, Liena (Niké), Loki, Lornasen (Hanali Celanil), L'Unique (Io), Madarua (Ishtar), Nob Nar (Brandobaris), Noumena (Osiris), Odin, Ordana (Sehanine Archelune), Protius (Poséidon), Razud (Horus), Sheela Peryroyl, Thor, Tyr, Usamigaras (Urogalan), Valérias, Vanya (Sif), Wayland, Yondalla
Dieux non adoptables	Alphaks, Bagni Gullymaw, Bartziluth (Hruggek), Demogorgon, Idris, Jammudaru (Vaprak), Karaash (Illneval), Laduguer, Leptar (Grankhul), Les 3 Nornes, Opale, Perle (Tiamat), Remnis, Skoraëus Os-de-pierre, Talitha, Thrym, Zugzul (Surtur)

Tour d'horizon :

Ce territoire situé dans le grand nord du continent Brun, donc au nord-est de Brun et du Monde Connu, juste au nord de l'Heldann, est depuis longtemps un terrain de bataille.

KINGDOM OF NORWOLD (AC1000) Political map

Scale: one hex = 24 Miles



Histoire :

Le Norwold est depuis très longtemps une terre où les deux grands empires se sont livrés bataille pour le contrôle des terres, même si cela a été toujours un théâtre d'opération mineur, surtout comparé à l'île de l'Aube. Néanmoins depuis peu, c'est Alphatia qui semble avoir pris le contrôle de la situation. L'ensemble du Norwold est sous la juridiction du royaume du Norwold, à l'exception du royaume d'Oceansend qui a déclaré sa totale indépendance, le Comté de Leeha peuplé par les hins du Norwold qui gèrent leur territoire de manière autonome mais sans poser problème aux alphatiens et enfin la ville de Landfall aux mains des guildes de voleur.

Populations :

Le Norwold est un véritable melting-pot. Il a été initialement colonisé par des heldanniques, bientôt rejoints par des thyatiens, puis par les hins. Le territoire comprend aussi quelques nains, gnomes et elfes, mais en moins grand nombre que les hins. Aucune de ces trois races ne s'est constituée un domaine dédié comme l'on fait les hins.

Les derniers arrivés sont les alphatiens et c'est là que commença la lutte de pouvoir entre Thyatis et Alphatia. Ces derniers ont l'avantage aujourd'hui, mais rien ne prouve que cela dure.

Géographie et particularités :

Le Norwold se répartit sur un territoire immense et septentrional. Sans la présence de la grande arche de feu (Cf. ci-après), le climat serait glacial. Il n'en devient juste que très froid grâce à l'immense quantité de chaleur délivrée en permanence par l'arche de feu.

Le terrain se partage de manière mêlée, entre montagnes (avec entre autres la grande chaîne de la *Croc du dragon* au centre du pays), collines souvent boisées, quelques plaines, des forêts principalement de conifères, deux marécages et tout au nord, la toundra.

De plus, le Norwold comprend deux volcans séparés d'une bonne centaine de kilomètres l'un de l'autre. Chacun d'entre eux, s'ouvre sur un grand portail menant au plan du feu. Chacun des portails est à sens unique, un dans le sens plan du feu => Mystara et l'autre dans l'autre sens. Une immense arche de feu, véritable spectacle grandiose, relie les deux portails / volcans. Le Norwold comprend tout un tas d'autres petits portails vers le plan du feu. Des visiteurs venus du plan du feu ne sont donc pas si rares dans ces contrées froides.

De plus, un immense tourbillon d'eau de 30 kilomètres de diamètre, est présent dans l'océan au nord du Norwold. Il s'agit aussi d'un portail à double sens, vers un plan élémentaire, mais cette fois il s'agit du plan de l'eau. Quelques élémentaux d'eau essaient parfois d'attirer dans le tourbillon des bateaux croisant non loin.

Les domaines du Norwold :

Sont indiqués ci-dessous la liste des domaines du Norwold – même s'il n'est censé n'en exister qu'un – avec le nom du dirigeant et les informations le concernant, et le nom de la capitale du domaine.

- **Royaume du Norwold** (Ericall, Roi du Norwold, guerrier épique, CB ; Alpha) : il s'agit du domaine qui est censé couvrir l'ensemble du Norwold. Dans les faits 3 domaines échappent à sa juridiction, même si un seul d'entre eux le fait « ouvertement » et sans ambiguïté. Le roi s'est réservé un « sous-domaine » vers le centre-nord, les Terres royales où on trouve la capitale, Alpha. Celle-ci possède un bon port et de riches terres aux alentours. De nombreuses baronnies et comtés parsèment le territoire, tous « fidèles » à présent à Alphatia et au roi Ericall. Néanmoins tous ces domaines sont loin de couvrir l'ensemble du territoire et il reste encore beaucoup de place pour se forger son domaine. Ces baronnies et comtés ne seront pas décrits ici, mais il est possible de voir leurs positions sur la carte.
- **Duché de Landfall** (Lernal the swill, Duc de Landfall, guerrier, CN ; Landfall) : Le duché est situé tout au sud du Norwold, près de la frontière avec l'Heldann. Le dirigeant, Lernal est le demi-frère d'Ericall qui lui a donné le duché. Néanmoins Lernal est faible, incompetent et un menteur compulsif dénué de scrupules. Il est donc devenu une marionnette dans les mains des puissantes guildes de voleur de Landfall. Le duché fait donc encore partie du royaume du Norwold, jure allégeance à Ericall, paie les taxes, mais c'est à peu près tout. Ce sont les guildes de voleur qui détiennent le pouvoir à présent.
- **Comté de Leeha** (Leeha) : il s'agit d'un comté forgé par les hins du Norwold, selon le modèle des 5 Comtés et où ils se sont majoritairement regroupés. Comme habituellement, ils ne font pas de bruits et ne gênent personne. Ericall les laisse en paix.
- **Royaume d'Oceansend** (Roi Yarrvik le juste, guerrier, LB ; Oceansend) : Oceansend fut fondé par les thyatiens. La capitale comprend plus de 20.000 habitants, dont 2.000 hins, 3.000 nains et 500 elfes environ. C'était un territoire thyatien dont le père de Yarrvik était le gouverneur. Lorsqu'Alphatia attaqua Thyatis au Norwold, il y a de cela quarante ans, Yarrvik dut prendre le pouvoir et déclara l'indépendance du nouveau royaume d'Oceansend. Yarrvik est un roi compétent, apprécié de ses sujets et borné. Il apprécie malgré tout Ericall, mais tient avant tout à garder la main sur Oceansend et son titre de roi. Oceansend est devenu un véritable nid d'espions.

Dans les zones non « civilisées », de nombreux humanoïdes vivent (dont beaucoup de géants et d'ogres), ainsi que diverses créatures. La chaîne de la Croc du dragon, résident un nombre impressionnant de dragons, chromatiques, métalliques voire de gemmes. Depuis quelques siècles, ceux-ci ont appris à « vivre » avec les humains en contrebas des montagnes, et réciproquement.

Ochalea

Nom officiel	Grand duché d'Ochalea
Allégeance	Empire de Thyatis
Gouvernement	Grand-duché inféodé à l'empire de Thyatis
Inspiration	Chinois
Capitale	Beitung
Villes principales	Beitung
Provinces	
Ressources	Agriculture
Monnaie	Monnaie thyatienne : empereur (platine), lucin (or), asterius (argent), denarius (cuivre)
Population	Humains (ochaléens, thyatiens, alphatiens)
Langages	Ochaléen, Alphatien, Commun (thyatien)
Alignements	LB – LN – NB – NA – CB – CN – LM – CM – NM
Dieux adoptables	Alphatia, Balador, Chao Kung Ming , Chardastes (Diancecht), Faunus (Pan – Damh), Idraote, Khoronus (Chronos), Koryis (Kuan-Ti) , K'ung Fu-Tzu , Noumena (Osiris), Tyche, Valérias
Dieux non adoptables	Alphaks, Arachne Prime (Lolth), Brissard, Loup (Daragor), Masauwu, Talitha

Tour d'horizon :

Ce territoire fut colonisé par l'empire d'Alphatia peu après son arrivée sur Mystara. Mais lors des guerres avec Thyatis, le roi d'Ochalea de l'époque, entrevit l'opportunité d'acquérir son indépendance. Il se rapprocha donc de l'empire de Thyatis en 2 AVC. Ochalea devint indépendante. Enfin jusqu'à ce que le général thyatien Zendrolion, trompant l'empereur thyatien Lucinius et les rois d'Ochalea et des îles Perlées, les tua tous les trois, prenant le pouvoir. Depuis Ochalea est restée une colonie thyatienne, transformée en Grand Duché.

Ochalea est située au sud / sud-ouest de l'île de l'Aube. Elle est très rocailleuse avec des collines, mais se prête malgré tout à une agriculture florissante.

La population originelle de l'île et les colons alphatiens (qui se sont beaucoup mêlés), se sont depuis longtemps tournés vers la vénération de certains dieux. Les prêtres et les guerriers sont ici fort considérés. Les mages et les autres professions moins. Les femmes aventuriers sont ici très mal vues, mais tolérées, surtout si elles sont étrangères. Le pays tient à la paix et le peuple d'Ochalea est pacifique.

Son leader, le grand-duc Teng Lin-Dieu est un archiprêtre épique de Koryis / Kuan-Ti, le dieu tutélaire de l'île.

Qeodhar

Nom officiel	Baronnie du Qeodhar
Allégeance	Empire d'Alphatia (allié, le Qeodhar n'est pas une colonie)
Gouvernement	Baronnie (Monarchie)
Inspiration	Chasseurs de baleine
Capitale	Farend
Villes principales	Farend
Provinces	
Ressources	Poissons, Baleine, Os de baleine, Fourrures, Ambre
Monnaie	Monnaie alphatienne : couronne (or), miroir (argent), juge (cuivre)
Population	Humains (yannivey)
Langages	Yannivey, Alphatien
Alignements	NA – CN – NB – CB – NM – CM – LN – LB
Dieux adoptables	Djaea (Rhéa), Freyja, Freyr, Odin, Protius (Poséidon), Thor
Dieux non adoptables	Alphaks

Tour d'horizon :

Qeodhar est une île située au nord du continent d'Alphatia. L'île a toujours été habitée par des humains yanniveys, qui peuplaient autrefois aussi le continent d'Alphatia avant que les alphatiens n'arrivent et ne les chassent. Les yanniveys du Qeodhar ont pu garder cette île que les alphatiens n'ont jamais cherché à coloniser. C'est un roi yannivey qui a lui-même demandé à intégrer l'empire d'Alphatia, dans le but d'accroître le commerce (ce qui a réussi) et d'y faire venir des mages alphatiens qui pourraient améliorer l'île (ce qui a échoué). Depuis, l'île est considérée comme un « allié » alphatien, plus qu'une vraie colonie, car on trouve peu de mages parmi les yanniveys et ceux-ci sont très mal considérés dans tout le reste de l'empire. D'ailleurs le roi actuel qui essayait de courtiser la fille de l'impératrice Eriadna en a reçu une cuisante leçon qui pourrait le faire changer d'allégeance à terme.

L'île possède un climat froid, battu par les vents du nord et présente un paysage de collines et de montagnes. Il y a très peu de terres arables. Du coup la population est principalement constituée de pêcheurs, de baleiniers, de marins et de trappeurs. On trouve aussi quelques marchands et mercenaires.

Le dirigeant est le baron Norlan, un guerrier approchant des niveaux épiques, CN, un homme ambitieux et sans humour, prompt à la vengeance et n'hésitant pas à trahir et « retourner sa veste ».

Island of Qeodhar

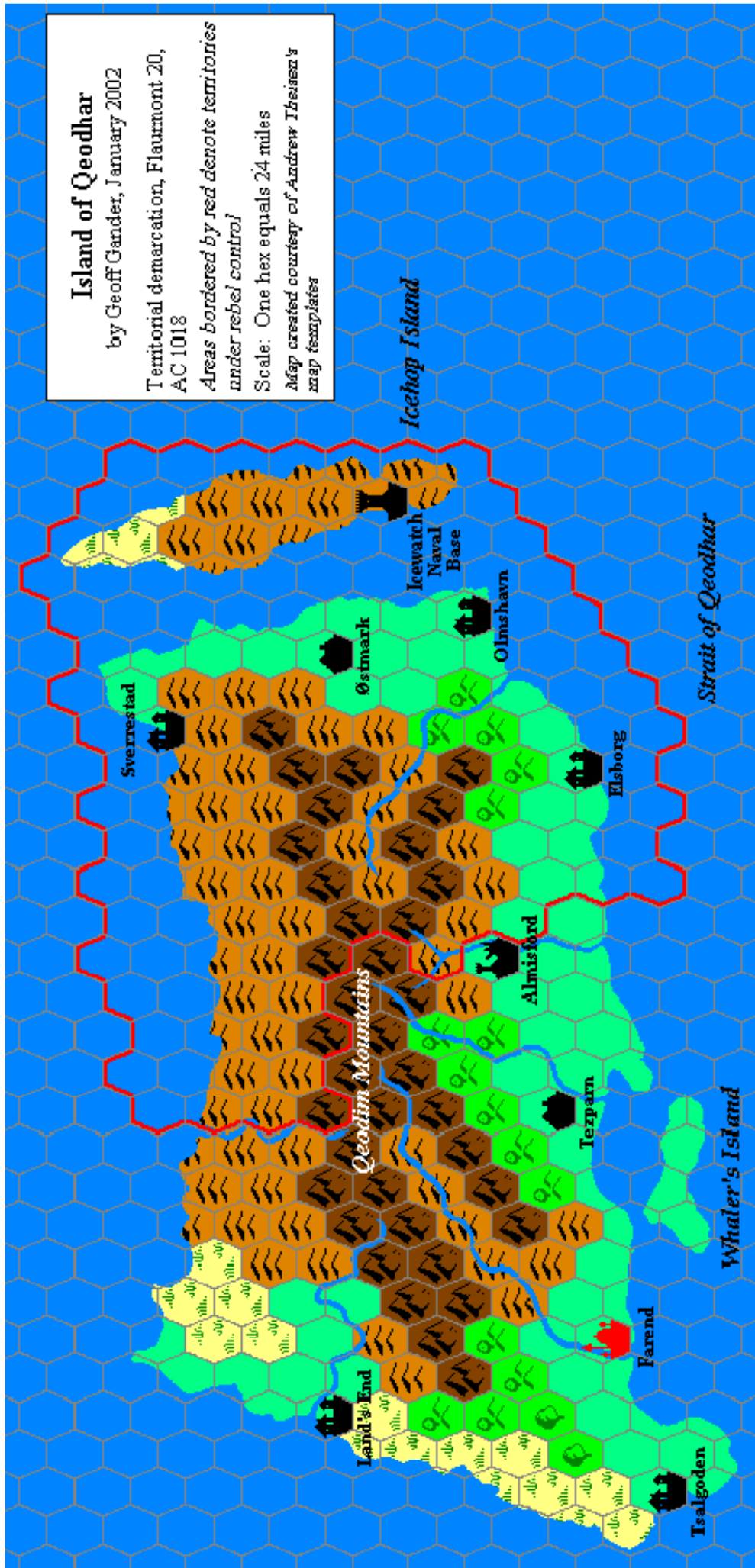
by Geoff Gander, January 2002

Territorial demarcation, Flaurnmont 20,
AC 1018

Areas bordered by red denote territories
under rebel control

Scale: One hex equals 24 miles

Map created courtesy of Andrew Theissen's
map templates



Terres d'Hinte

Nom officiel	Les 4 Royaumes
Allégeance	Empire de Thyatis (partiellement, sinon indépendant)
Gouvernement	Colonie thyatienne sinon structure tribale
Inspiration	
Capitale	Pas de capitale
Villes principales	L'Aire du Corbeau
Provinces	Tribu du Loup, Tribu du Cheval, Tribu du Corbeau, Tribu du Lion
Ressources	Agriculture, Gemmes
Monnaie	Monnaie thyatienne : empereur (platine), lucin (or), asterius (argent), denarius (cuivre)
Population	Humains (thyatiens modernes et « originels mixés »)
Langages	Commun (thyatien), Trathien
Alignements	CB – CN – NB – NA – LN – CM – LB – NM – LM
Dieux adoptables	Bastet, Brandan (Nebelun), Brindhorin (Arvoreen), Cernunnos, Chiron (Skerrit), Cyrrollalée, Diulanna (Artémis) , Djaea (Rhéa), Faunus (Pan – Damh), Ferrix, Flandal Peudacier, Garl Brilledor, Ixion, Ka (Shekinester), Kagyar (Moradin), Khoronus (Chronos), Korotiku, L'Unique (Io), Madarua (Ishtar), Odin, Ordana (Sehanine Archelune), Protius (Poséidon) , Rathanos (Râ), Sheela Peryroyl, Tarastia (Frigga), Terra (Gaïa), Tirésias (Oghma) , Tyche, Valérias, Vanya (Sif) , Wayland, Xochiquetzal, Yav, Yondalla, Zirchev (Sylvanus – Sucellos)
Dieux non adoptables	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Bachraeus (Apophis), Bagni Gullymaw, Cegilune, Demogorgon, Emmantiensien, Idris, Jammudaru (Vaprak), Kiranjo (Baphomet), La Reine de l'Air et des Ténèbres, Loup (Daragor), Nomog-Geaya, Ramenos, Remnis, Thanatos, Wogar (Maglubiyet), Yagraï, Yurtrus, Zalaj, Zugzul (Surtur)

Tour d'horizon :Histoire :

Les terres d'Hinte se situent au nord du grand continent de l'hémisphère sud de Mystara, la Davanie, juste au sud de l'archipel de Tanegioth et de l'île de la Terreur. Ces terres constituent le berceau des grandes tribus humaines thyatiennes. Il y a de cela fort longtemps, une partie de ces tribus migrèrent vers le nord, vers le continent Brun, où elles fondèrent l'empire de Thyatis.

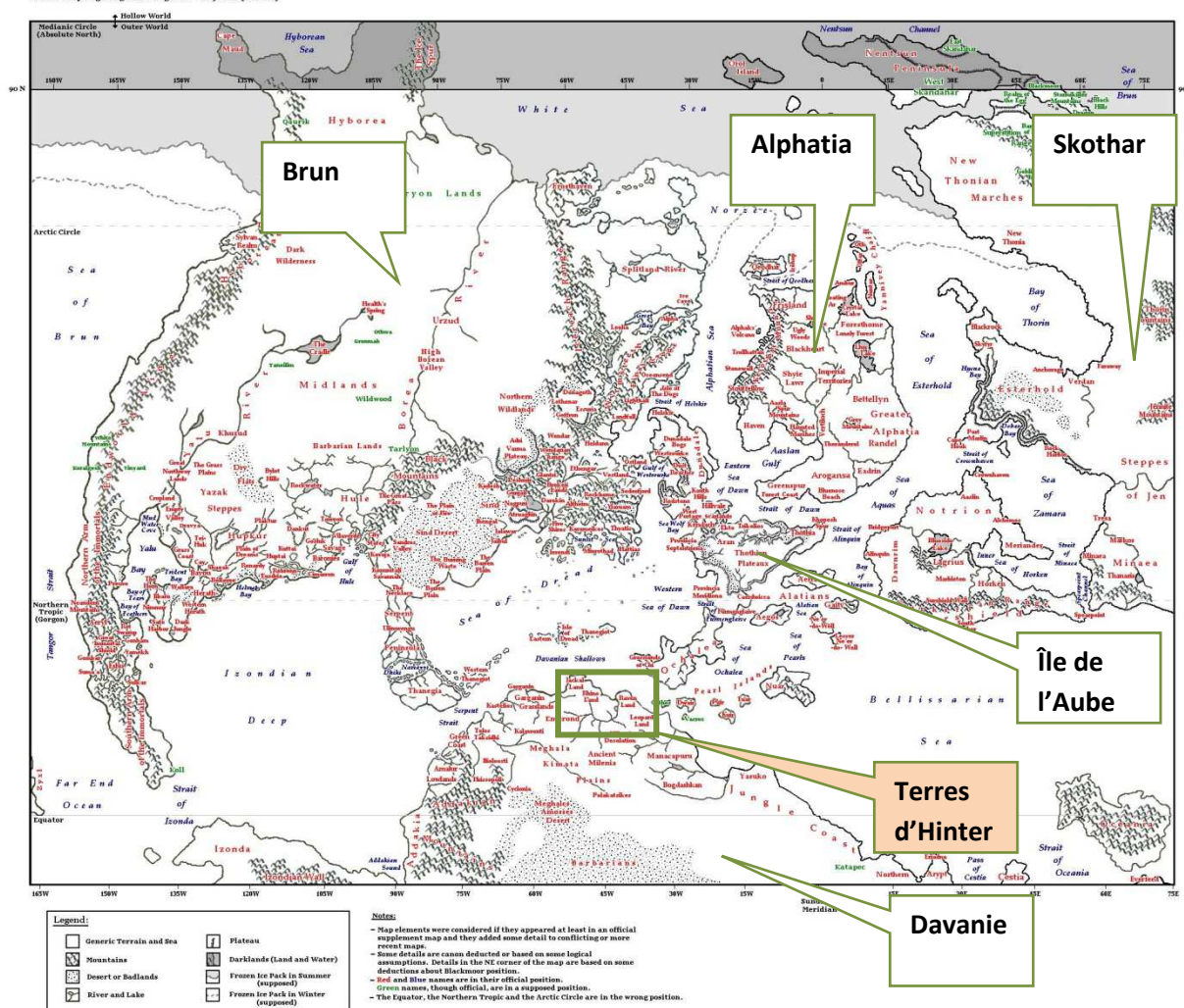
Ceux qui restèrent finirent par se mélanger avec d'autres populations de migrants pour fonder au final les « 4 Royaumes ». Ces « 4 Royaumes » correspondant à 4 grandes tribus, *la tribu du Loup* à l'extrême ouest, *la tribu du Cheval* au centre-ouest, *la tribu du Corbeau* au centre-est et *la tribu du lion* à l'extrême est. Chacun de ces royaumes se subdivisant en fait

Le petit atlas de Mystara

en plus sieurs centaines de petits villages. Il y a à peine une douzaine d'années, l'empire de Thyatis qui commercialisait occasionnellement avec les tribus, a décidé de les conquérir et de les ajouter à son empire. En dix ans, Thyatis a ainsi conquis et soumis la tribu du Corbeau et en bonne partie de la tribu du Cheval. Les troupes thyatiennes n'ont guère eu de mal à combattre les troupes désorganisées envoyées par les « 4 Royaumes » et à conquérir les villages les uns après les autres. Néanmoins le territoire est immense et la tâche de longue haleine.

Mystara: A reference map with names as of AC 1000 (based on the whole official supplements)

Scale map: 15 longitude degrees = 1296km (810mi)



Géographie :

Les Terres d'Hintar sont un peu au nord de l'équateur et par la même disposent d'un climat équatorial, donc chaud et humide tout au long de l'année.

Les côtes sont vallonnées et l'arrière pays est couvert de profondes forêts, voir de jungle. Les tribus défrichent de petites parcelles pour y mettre leurs villages.

Population et gouvernements :

Les 4 tribus existent toujours, même si celle du Corbeau est quasiment sous domination thyatienne et celle du Cheval en bonne voie. Chacune des tribus possèdent une « capitale », à savoir un lieu de rassemblement des chefs de villages de chacune des tribus, où ils prennent les décisions importantes relatives à leur tribu. Même la tribu du Corbeau possède encore un tel lieu pour les membres de la tribu non encore soumis. Mais ce lieu a dû être déplacé loin à l'intérieur des terres.

Les thyatiens ont eux fondé une ville en bord de mer, à la place de l'ancienne « capitale » de la tribu du Corbeau. Il s'agit de la ville de l'Aire du Corbeau, qui possède un port de guerre. 20.000 habitants vivent là, mixant des thyatiens colons et des hinterlanders « thyatiannisés ».

Les tribus ont tendance à avoir une culture assez guerrière, mais elles ne peuvent rien faire face aux armées disciplinées, mieux équipées et entraînées des thyatiens.

Ils sont plutôt d'alignement chaotique et vénèrent en particulier leur déesse tutélaire, Diulanna / Artémis.

Ils parlent leur langue natale, le thratien et beaucoup se sont mis au thyatien (commun).

Il est à noter qu'il y a peut être une erreur de traduction des thyatiens, sur le nom de certaines tribus et qu'ainsi la tribu du loup serait en fait la tribu du chacal, la tribu du cheval serait en fait la tribu du rhinocéros et la tribu du lion serait la tribu du léopard.

Les deux principaux personnages des Terres d'Hinter, sont :

- **Penn, fils de Bran (Guerrier, NB)**, le fils de l'ancien chef de la tribu du Corbeau. A la mort de son père et pour éviter que les thyatiens ne massacrent son peuple, il décida de se rendre aux thyatiens et de coopérer avec eux. Il est à présent un bon exemple de ce que peuvent être les hinterlandais « thyatiannisés ». Il est par contre vu comme un traître par les membres de la tribu du Corbeau non soumis.
- **Général Leilah (Prêtresse épique de Tarastia / Frigga, LB)**, c'est la fille d'une riche famille de Tel Akbir. Interdite de devenir aventurière par sa famille, elle rejoignit l'Ordre de Tarastia, puis l'armée thyatienne. Elle combattit en tant que sergent face aux alpathiens. Repérée par l'empereur Thincol, elle monta rapidement en grade. Elle participa à de grandes aventures et survécut ainsi à deux de ses maris, eux aussi aventuriers. Pas particulièrement inventive, elle en reste pas moins une chef de garnison compétente et soucieuse de mener une conquête « respectueuse » des populations, ne laissant pas des crimes commis par ses troupes, impunis.

Thotia (sur l'île de l'Aube)

Nom officiel	Royaume de Thotia
Allégeance	Empire d'Alphatia (mais assez autonome dans les faits)
Gouvernement	Pharaon
Inspiration	Egypte ancienne
Capitale	Edaïro
Villes principales	Edaïro
Provinces	
Ressources	Agriculture, Papyrus, Pêche
Monnaie	Monnaie alphatienne : couronne (or), miroir (argent), juge (cuivre) mais le système de troc est très utilisé
Population	Humains (thotiens), Phanatons, Centaures
Langages	Thotien (dialecte dérivé du nithien), Alphatien, Sylvestre
Alignements	Tous
Dieux adoptables	Bastet, Chiron (Skerrit), Djaea (Rhéa), Isis, Maat, Minroth (Seker), Noumena (Osiris), Pflarr (Anubis), Ptah, Rathanos (Râ), Razud (Horus), Thot, Wayland
Dieux non adoptables	Alphaks, Arachne Prime (Lolth), Bachraeus (Apophis), Ranivorus (Yeenoghu), Seth, Thanatos

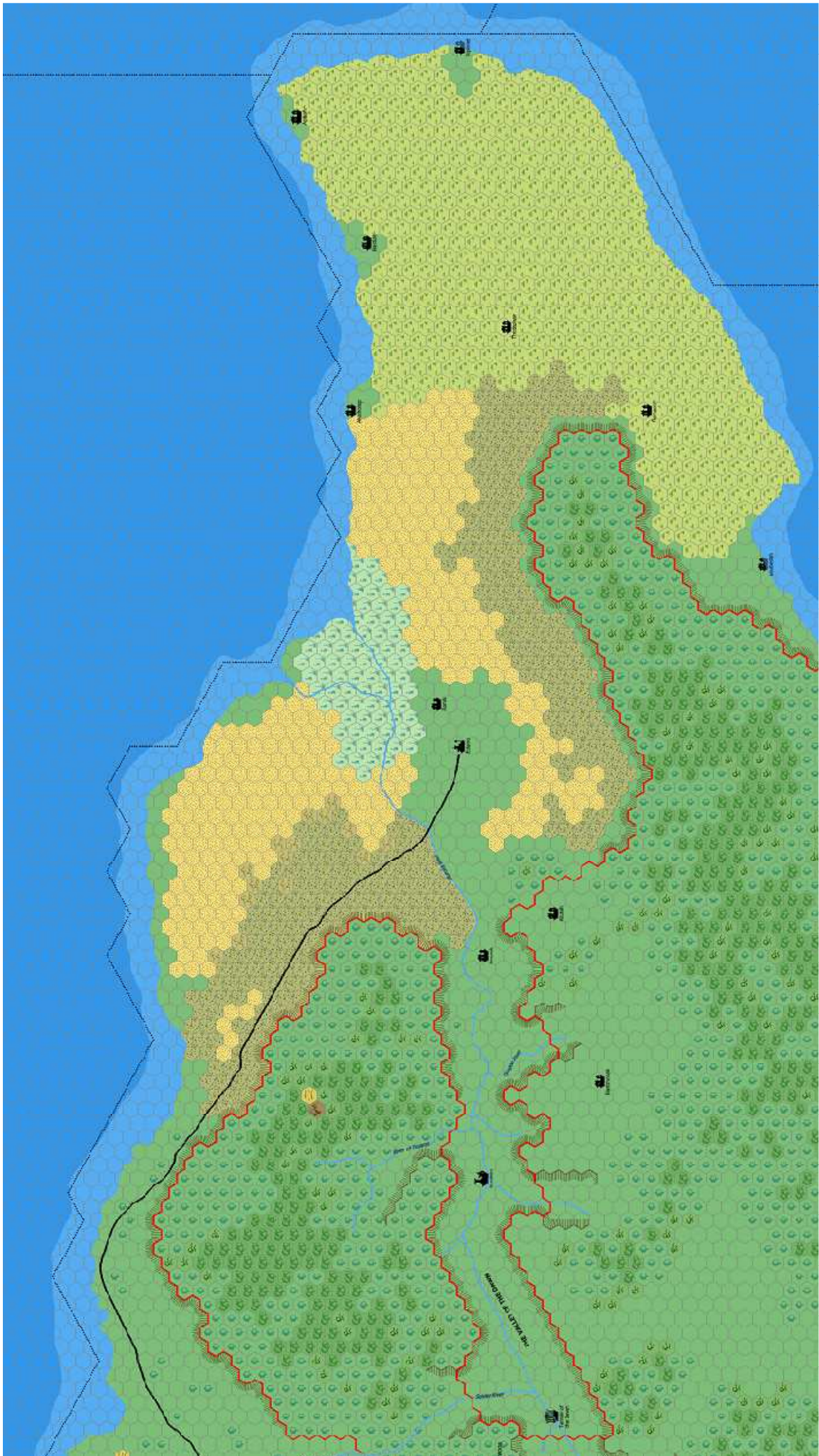
Tour d'horizon :

Thotia est un étrange territoire situé à l'est de l'île de l'Aube. Il est suffisamment particulier pour que j'aie décidé de le traiter séparément des autres territoires de l'île de l'Aube. C'est en fait une ancienne colonie de l'antique empire de Nithie qui se situait en lieu et place de l'actuel Ylaruam. Néanmoins, les dirigeants de cette colonie avaient réussi à ne pas laisser leur population être corrompu par le dieu Thanatos. Ils échappèrent donc à la vengeance des dieux et Thotia survécut à l'anéantissement de l'empire nithien, oubliant même jusqu'à son existence. Thotia a donc existé depuis lors. Thotia a été gouverné par la dynastie de Tokoramsès qui était initialement dévolue à la magie du feu. A la faveur de ruses, Thotia passa sous contrôle d'Alphatia au 3^e siècle AVC. C'est toujours le cas, même si le territoire est très autonome et ne cherche guère à s'affranchir de la discrète tutelle alphatienne.

Géographie :

Thotia est principalement un grand désert. La seule source de vie, coule en son centre tel un serpent paresseux et majestueux, apportant vie et prospérité sur ses bords. Il s'agit de la rivière de l'Aube qui seule apporte de l'eau provenant du grand plateau, appelé le « Grand escarpement » ou « escarpement thotien » (mais que Thotia contrôle en fait très peu). Le reste du territoire est extrêmement désertique, avec quelques paysages de collines rocailleuses ou de steppes à l'extrême est. Autour du fleuve, ce sont par contre des terres fertiles qui se terminent dans un delta marécageux en bord de mer.

Le petit atlas de Mystara



Ce que l'on sait de Thotia et de ses habitants :

Thotia est habitée par les thotiens, les anciens colons nithiens, ainsi que par quelques alphatiens qui se sont installés plus ou moins de façon permanente (principalement des membres de l'administration alphatienne ou des commerçants). On trouve aussi quelques aranéas dans le pays, ainsi que des phanatons et des centaures. Les thotiens parlent un dialecte issu du nithien, leur ancien langage, qui est encore parlé par les derniers nithiens vivant en Ylaruam (les deux peuples peuvent à peu près se comprendre). Ils utilisent la monnaie alphatienne, mais pour les petites sommes, c'est surtout le troc qui est utilisé.

Les thotiens sont un peuple très mystérieux et assez renfermé sur lui-même. Ils ne se préoccupent guère de ce qui se passe ailleurs et n'embête d'ailleurs personne. De plus leur territoire n'intéresse également personne d'autres qu'eux même, ce qui fait qu'ils restent isolés et tranquilles.

Ils sont gouvernés par le pharaon Ramenhotep XXIV et sa femme, la reine Aketheti. Tout deux vénèrent une mystérieuse entité, « l'Araignée de la Nuit », certains sages pensent qu'il s'agit de la déesse Arachne Prime ou d'un aspect de celle-ci. Certains thotiens vénèrent encore leurs anciens dieux magiens, dont le chef de file est Rathanos / Râ, même si cette religion a quasi disparue et renaît lentement. Le peuple est assez mystique, même si la religion n'est pas aussi ostentatoire et dirigiste qu'elle ne peut l'être par exemple à Ylaruam. Pourtant le pharaon est considéré comme un dieu vivant sur terre, le porte parole des autres dieux, tout au moins par ceux qui vénèrent les dieux magiens ou s'accrochent aux antiques traditions thotiennes. Le pharaon laisse le peuple assez tranquille.

Le territoire thotien comprend encore de nombreuses pyramides et autres ancestrales cités à demi-enfouies dans le sable, construites par les prédécesseurs de Ramenhotep XXIV. Il paraîtrait qu'on pourrait y trouver de grands trésors, des secrets enfouis et... d'antiques momies royales et autres puissants gardiens et malédictions, pour qui oserait les profaner. Les morts-vivants desséchés ne sont pas rares dans les anciens tombeaux, les antiques cités ou même dans les contrées désolées du pays. Tous ne sont pas maléfiques d'ailleurs.

Chapitre 5 – Le reste de Mystara :

Ce chapitre a pour objectif de décrire – même succinctement - les territoires non décrits dans les deux précédents chapitres. Cela comprend donc :

- Sur le continent de Brun, l'ensemble des pays non inclus dans le « Monde Connu ». N'utilisant pas la moitié occidentale dans mes campagnes, elle ne sera traitée que très grossièrement.
- Sur les continents Skothar & de la Davanie, le reste des territoires qui ne sont pas des colonies thyatiennes ou alphatiennes. N'utilisant pas ces territoires dans mes campagnes, ils ne seront traités que très grossièrement.
- Des territoires divers non inclus dans aucun des 3 continents ni dans aucun des deux chapitres précédents.

Pour mémoire, le présent ouvrage ne traite pas du tout du Hollow World, ni des deux lunes.

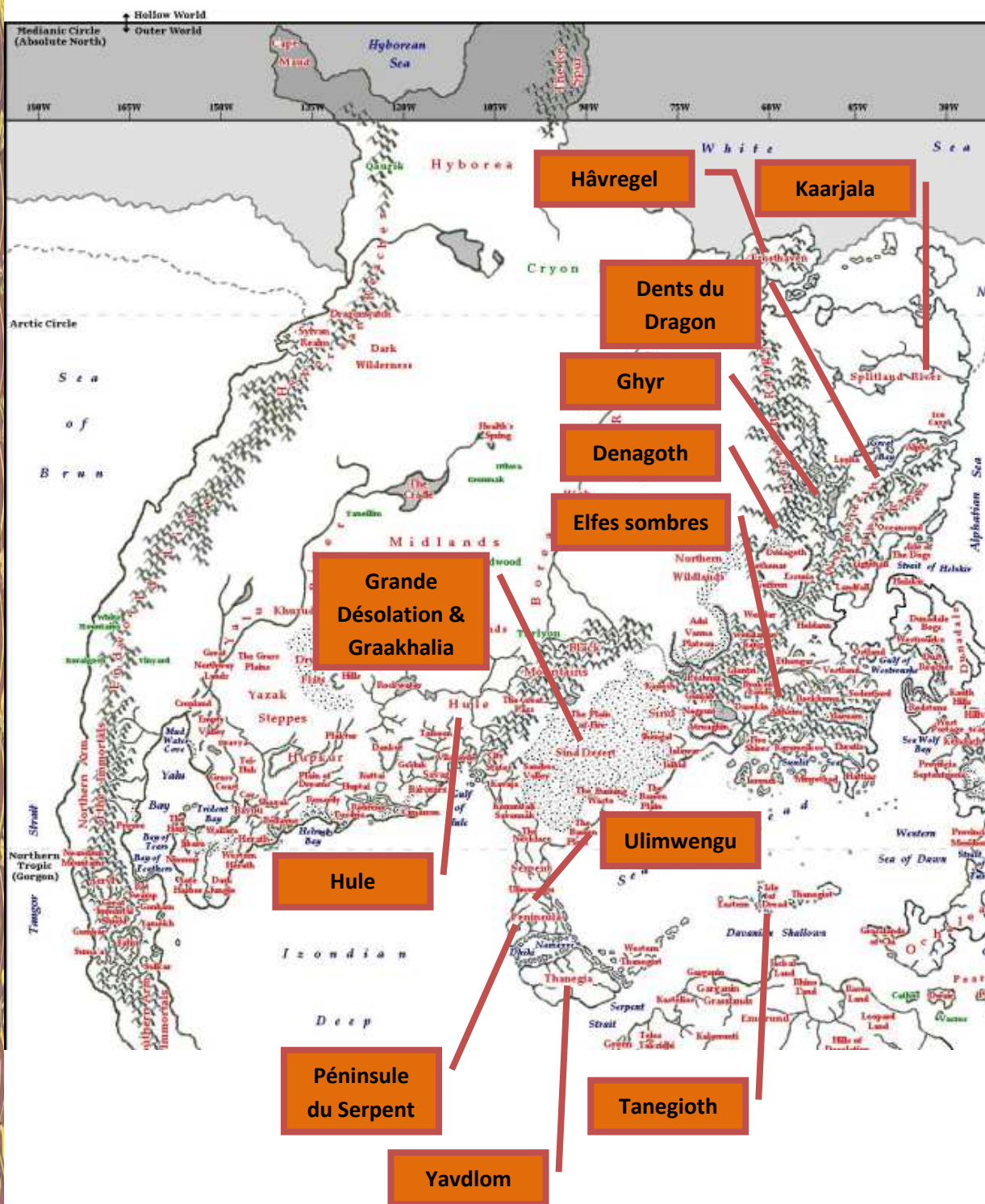
La liste des informations données en entête est quelque peu modifiée. En voici la liste :

- Nom officiel : le nom officiel complet du pays
- Dirigeant : le nom et l'alignement du dirigeant du pays
- Gouvernement : le type de gouvernement du pays
- Inspiration : indique si cette contrée a été pensée par les auteurs en s'inspirant de quelque chose d'existant
- Capitale : le nom de la capitale du pays
- Villes principales : le nom des principales villes (voir villages) du pays
- Provinces : nom des éventuels clans ou provinces, du pays
- Ressources : les principales ressources dont vit le pays
- Monnaie : le nom des monnaies du pays (la monnaie ne sera indiquée que pour Hule, le Kaarjala et les Elfes Sombres)
- Population : les principales races vivant dans le pays, par ordre d'importance
- Langages : les principales langues parlées par la population, par ordre d'importance
- Alignements : les alignements les plus représentés dans le pays, dans l'ordre. En gras est noté si un alignement est très majoritaire
- Dieux adoptables : les dieux (ou religions) vénérés dans le pays et qui peuvent être adoptés par des PJs classiques
- Dieux non adoptables : les dieux (ou religions) vénérés dans le pays et qui ne peuvent pas être adoptés par des PJs classiques
- Alliés : les pays alliés (en gras les principaux alliés)
- Ennemis : les pays ennemis. Peuvent être aussi précisés les pays avec lesquels règne une forte inimitié mais sans conflit ouvert ou larvé (en gras les principaux ennemis)

Ce chapitre sera découpé en 3 sous-chapitres :

- Les territoires du continent Brun, non décrits dans le « Monde Connu »
- Une description brève et consolidée des territoires restant non décrits de chacun des 3 grands continents (Brun, Davanie et Skothar)
- Les « autres » territoires divers

Ci-dessous la carte des territoires du continent Brun ainsi que Tanegioth, décrits dans ce premier sous-chapitre :



Denagoth

Nom officiel	Royaume du Denagoth
Dirigeant	Le Seigneur de l'Ombre
Gouvernement	Despotisme théocratique
Inspiration	Médiéval fantastique froid avec lutte du Mal contre le Bien
Capitale	Gereth Minar
Villes principales	Gereth Minar, Brakkah, Thariss, Enoress, Korridhon, Geron
Provinces	Landes de l'ouest, Forêt de Geffron, Plaine des aviens, Marais de Malor, Barbares des Ice Reach, Thak-thoul, Horde de Den
Ressources	Fourrures, Bois, Minerais
Population	Humains (denagothiens, aviens, barbares), Elfes, Brutes du Denagoth, Thouls, Gobelins, Orques, Hobgobelins, Gnolls, Gobelours, Trolls, Kobolds, Ogres, Êtres féériques
Langages	Denagothien, Elfe, Avien, Essurien, Denag, Hagommerien, Heldannique, Gnoll, Gobelin, Sylvestre, Draconien, Géant (Hymsprach), Elfe wendarien, Aklo, Rénatic
Alignements	NM, CM, LM, NA, LB, LN, CB, NB, CN
Dieux adoptables	Aerdrië Faenrya, Eachthighern, Eilistraée, Fenmarel Mestarine, Hel, Labelas Enoreth, Nathair Sgiathach, Nyx, Obéron, Rillifane Rallathil, Sashelas des Abîmes, Sqeulaiche, Terra (Gaïa), Titania (Kallala des 7 voiles), Ukko (Celui qui regarde)
Dieux non adoptables	Cegilune, Emmantiensien, Idris, Karaash (Illneval), Kostchtchië, Kurtulmak, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Ranivorus (Yeenoghu), Stodos, Thrym, Verenestra
Alliés	
Ennemis	Wendar, Ghyr

Tour d'horizon :

Le Denagoth est une contrée nordique et froide, juste au nord du Monde Connu et du Wendar et à l'ouest du Norwold (voir la carte ci-dessous). Le pays possède une histoire compliquée faite de guerres, de massacres, d'intrigues et marquée par un mal profond. Celui-ci est d'ailleurs toujours présent. Le pays est d'ailleurs divisé entre d'une part les territoires sous le contrôle du Seigneur de l'Ombre, le seigneur maléfique qui gouverne le Denagoth au nom de sa maléfique déesse tutélaire, Idris ; et d'autres parts les territoires sous le contrôle des elfes geffronells, et enfin les différentes communautés humaines, tribus barbares, féériques et humanoïdes indépendantes.

Le Denagoth possède une sinistre réputation bien méritée, même si ce n'est pas l'ensemble de son territoire qui est tombé sous l'emprise de l'un des Mal les plus enracinés de Mystara. Car le Seigneur de l'Ombre vénère la déesse maléfique Idris, qui jadis vécut et gouverna ce pays.

Wendar and Denagoth, 1000 AC

'Map VII Continental Overview of Wendar and Denagoth' from X11 Saga of the Shadow Lord, 1986
Cartography by Thorfinn Cait, March 2005; last revised February 2006
www.thorfc.co.uk

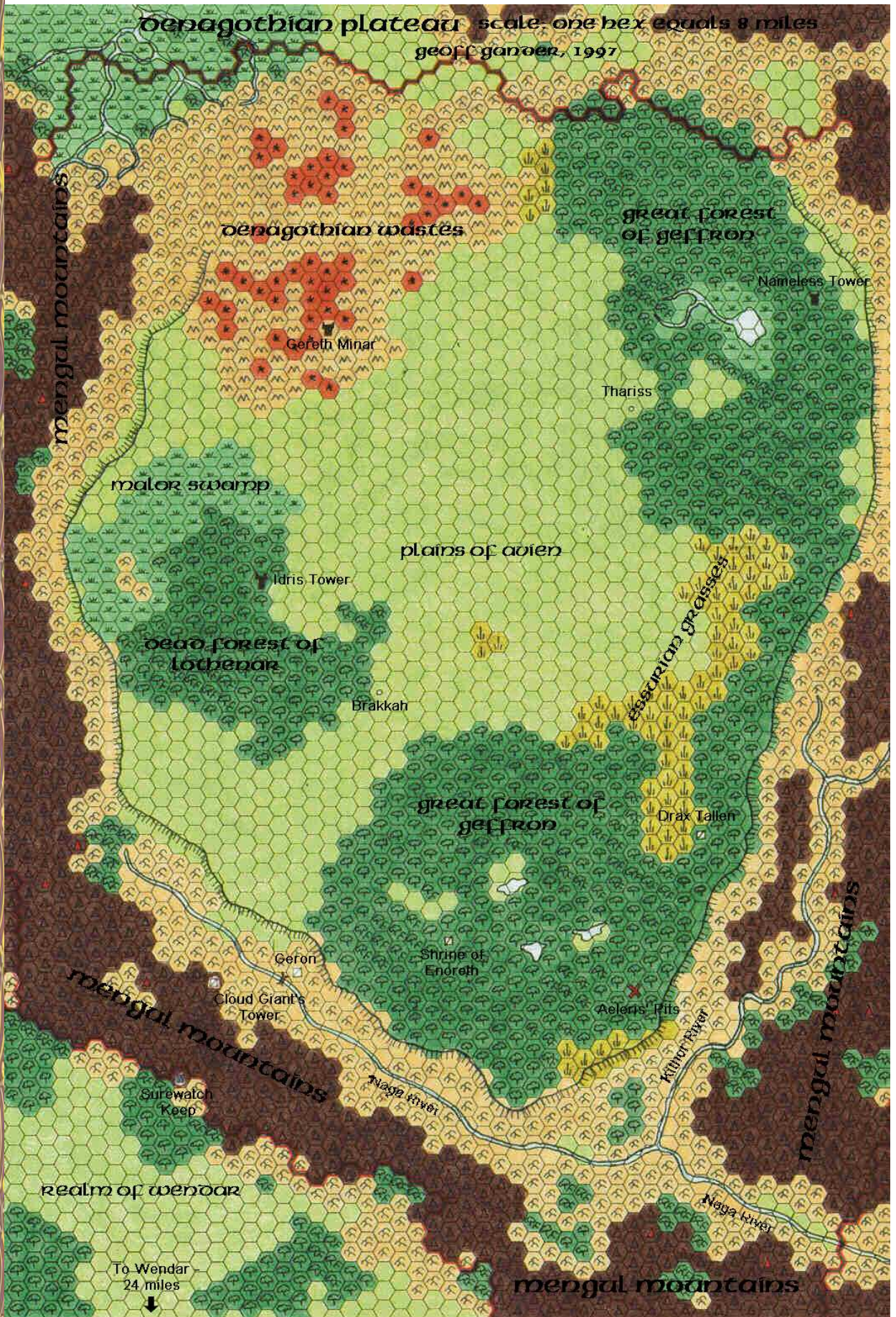


Le Denagoth au nord du Wendar et de l'Heldann et à l'ouest du Norwold.

Géographie :

Le Denagoth est un pays froid, situé sur un grand plateau, coincé entre les montagnes Mengul qui l'enserrent presque complètement. Il s'ouvre partiellement au nord, vers le royaume voisin de Ghyr et des étendues désolées. Au sud-est, il y a un passage dans la montagne dans la direction de l'Heldann, le long de la rivière Naga.

Les montagnes Mengul sont hautes (plus de 3.500 mètres d'altitude en moyenne, mais certains pics du nord, dépassent les 7.000 mètres) et forment une barrière impénétrable partout où elles sont présentes. Seuls quelques cols permettent de les traverser, comme vers le Wendar au sud. Ces montagnes sont riches en minerais et... en avalanches. Toute une ceinture de collines borde les montagnes pour donner sur le plateau. Au sud, près de la rivière Naga, ces collines sont recouvertes d'une herbe folle.



Le petit atlas de Mystara

Au nord, la zone de collines est beaucoup plus étendue et porte le nom de Désolation du Denagoth. Ces collines sont elles très rocailleuses et recouvertes uniquement de mousse et de lichens.

Deux forêts coexistent sur le plateau. Il y a d'abord à l'ouest, la forêt morte de Lothenar, jadis berceau du peuple des elfes lothenars, qui ont été complètement anéantis par le Seigneur de l'Ombre. A l'est du pays, l'immense forêt de Geffron, berceau des elfes geffronells, enserre tout l'est du plateau dans un croissant forestier. On y trouve des petits lacs. Au centre de ce « croissant forestier », une grande bande de marécages herbeux s'étend le long de la forêt. Autant la forêt de Lothenar présente à présent un paysage forestier désolé et sinistre, avec des arbres gris et décrépits perdus dans une brume épaisse, autant la forêt de Geffron est majestueuse. Ceux qui ont l'habitude des forêts de l'Alfheim, seront quand même quelque peu surpris, car ici quelques larges chemins parcourent cette forêt froide, de conifères. Cela constitue un paysage très différent de l'Alfheim.

Juste au nord de la forêt de Lothenar, se tient un profond et perfide marais, le marais de Malor. Ce marais est traître et empli de sables mouvants. Les brumes épaisses qui recouvrent souvent la forêt de Lothenar, planent également souvent sur ces marais.

Le centre du plateau est connu sous le nom de la plaine des aviens. Elle offre des paysages de basses terres, avec à l'horizon, la cime des montagnes Mengul. Le paysage y est très monotone. Au printemps, en bordure des montagnes et des collines, les inondations et coulées de boue sont fréquentes.

Population :

Le Denagoth est peuplé par beaucoup de races différentes. On trouve ainsi :

- **Des humains :**

- **Les denagothiens :** peuple du nord hirsute, à la peau mate et aux cheveux noirs. Ils vivent plutôt dans le nord-ouest du pays, dans la Désolation du Denagoth et aussi dans la plaine des aviens. Ils supportent majoritairement Idris et le Seigneur de l'Ombre. Ils parlent le Denagothien.
- **Les aviens :** il s'agit en fait du mélange de deux peuples humains, les essuriens héritiers de l'ancien royaume d'Essuria et des hommes des plaines issus des anciens peuples antaliens et du Norwold. Les essuriens ont un héritage plus issu des tribus antaliennes les plus barbares. A présent ces deux peuples se sont beaucoup mélangés pour former les aviens, même si ceux plus issus des hommes des plaines vivent majoritairement dans la plaine des Aviens et, ceux plus issus des essuriens, vivent dans le nord-est du pays, dans les terres qui furent celles du royaume d'Essuria. Ils s'opposent à Idris et au Seigneur de l'Ombre, mais pas tous. Certains, surtout parmi les couches basses de la population, se sont tournés vers les promesses de la déesse et

Le petit atlas de Mystara

de ses séides, espérant un avenir meilleur. Les aviens parlent l'Avien et l'Essurien.

- **Les barbares** : il s'agit des groupes d'humains barbares qui vivent dans la chaîne des montagnes glacées du nord. Ils vivent par groupe ne dépassant pas une centaine d'individus. Ils vivent au nord du Denagoth et au-delà. Les barbares vénèrent leur propre dieu, « Celui qui regarde » (en fait le dieu Ukko) qui s'oppose à Idris. Ils parlent souvent l'Hagommerien, voire le Rénatic.
- **Les elfes** : il ne reste plus que les elfes geffronells au Denagoth. Les elfes Lothenar ont été exterminés par le Seigneur de l'Ombre et la plupart des elfes maléfiques qui avaient été corrompus par Idris ont eux aussi été tués. Les geffronells se sont habitués à vivre dans ces étendues glacées de forêts de conifères. Leur magie est plus d'origine féérique que celle des autres elfes « classiques ». Ils ont des cheveux blonds, gris ou platine. Quelques demi-elfes existent, principalement le fruit de l'amour entre des elfes geffronells et des humains aviens. Les geffronells s'opposent à Idris et au Seigneur de l'Ombre. Ils parlent les deux langues elfiques présentes sur le territoire (l'Elfe et l'Elfe wendarien).
- **Les brutes du Denagoth** : il s'agit du mélange d'humains mâtinés avec des « brutes », à savoir des neanderthals. Ils ressemblent donc à des humains, mais plus costauds et solides, assez hirsutes, le front et les sourcils proéminents. Ce sont principalement des denagothiens qui se sont mixés avec les neanderthals. Ils manquent de femelles et il n'est pas rare qu'ils en volent aux humains afin de pouvoir continuer à se reproduire. La majorité d'entre eux supportent le Seigneur de l'Ombre et vénèrent la déesse Idris. Ils parlent le Denag.
- **Les humanoïdes** : nombre d'humanoïdes vivent au Denagoth :
 - **Des orques et des gobelins** : ils vivent sur le plateau et vénèrent la déesse Idris, parlant même le denagothien plutôt que la leur.
 - **Gnolls, hobgobelins et gobelours** : ils vivent dans les montagnes, les collines et les forêts. Ceux qui vivent à l'ouest, sont sous l'influence d'Idris. Ceux qui vivent au sud et à l'est ont conservé leur indépendance et leurs comportements habituels. Les gnolls sont réputés pour fabriquer des statues d'albâtre avec des yeux d'émeraude, dédiées à leur dieu Ranivorus (Yeenoghu).
 - **Kobolds et trolls** : ils vivent dans le marais de Malor. Ils s'opposent à Idris et au dragon noir Vitriol, qui dispose du marais et est au service de la déesse Idris. Les kobolds et les trolls se sont mêmes « alliés » (ce terme n'a qu'assez peu de sens pour les trolls, mais en a vraiment pour les kobolds) avec les êtres féériques vivant dans la forêt de Lothenar.
 - **Les ogres** : ils vivent principalement dans la Désolation du Denagoth et vénèrent Idris.

Le petit atlas de Mystara

- **Les êtres féériques** : ils vivent dans la forêt de Lothenar et s'opposent à Idris. Ils se sont même alliés avec les kobolds, voir avec les trolls. Néanmoins tous ne vénèrent pas les dieux féériques du Bien, et certains se sont tournés vers la Reine de l'Air et des Ténèbres. Mais tous combattent Idris. Les fées bénéfiques parlent le sylvestre, tandis que les maléfiques parlent aussi ou uniquement l'aklo.
- **Les thouls** : cette race spécifique de Mystara, mélange d'hobgobelins et de goules, s'est créée une civilisation et des communautés dans la périphérie du plateau du Denagoth. Néanmoins leur apparence, l'odeur qu'ils dégagent et leur régime alimentaire, en fait les ennemis d'un peu toutes les autres races... Ils ont fondés la ville de Thak-Thoul. Ils parlent l'Essurien, le Denagothien ou l'Heldannique en fonction de la région où les tribus se situent.

Religion :

Le principal culte au Denagoth est celui d'Idris, la déesse maléfique qui a trahi ses compagnons des 9 korrigans. Son culte est très implanté et a complètement perverti les terres et les âmes de ce royaume, à certains peuples près. La liste précise des peuples qui vénèrent Idris a été donnée ci-dessus. Il n'existe pas de vie après la mort dans les enseignements de l'église d'Idris. Ainsi, c'est dans sa vie que l'on doit montrer sa pleine dévotion, par les actes de torture, dépravation, corruption, meurtres,... La couleur d'Idris est le noir et on la retrouve assez souvent dans tout ce qui concerne ce culte. Les dragons noirs sont réputés comme devant être ses enfants et l'image d'un dragon noir lové aux pieds d'Idris est courante. Les prêtres portent des robes marron, tandis que les jeunes adeptes portent des robes marron et blanc.

Les 9 korrigans sont également vénérés au Denagoth, surtout dans l'est du pays, mais avec moins de dévotion qu'au Wendar. Il s'agit plus de principes de philosophie, même si on peut également trouver des prêtres. Idris est bien sur l'ennemi principal.

Ukko, « celui qui regarde » est également vénéré au Denagoth par les barbares du nord. Les membres de ce culte regardent Idris comme une tentatrice qui corrompt et détruit les âmes.

D'autres dieux sont présents au Denagoth, mais leur culte est beaucoup moins implanté. Il s'agit surtout de divinités vénérées par des humanoïdes ou fées.

Les factions :

Le pays comporte également plusieurs « groupes d'influence » ou « factions » dont certains sont liés à ces cultes. Parmi des factions on peut trouver :

- **Les lanciers noirs** : il s'agit d'une branche militaire d'élite des denagothiens, qui fournit une grande partie des officiers de l'armée. Ils sont malgré tout assez mal perçus par les prêtres d'Idris. Ce sont souvent d'excellents cavaliers.

Le petit atlas de Mystara

- **La Horde du Den** : il s'agit d'un terrible ost brutal, utilisée par le culte d'Ildris et le Seigneur de l'Ombre pour massacrer et anéantir les villages des aviens et des essuriens. On ne peut quitter la Horde qu'à sa mort. Ses membres sont craints et ce pour d'excellentes raisons.
- **Les frères d'Henadin** : il s'agit de barbares du nord, vénérant le dieu Ukko, Celui qui regarde, et qui ont décidé se relancer la guerre contre les séides d'Ildris.
- **Les renards des marécages** : c'est un regroupement de pixies & autres fées, de kobolds et de trolls, vivant dans le marais de Malor, qui combattent les suivants d'Ildris malgré leur grande différence. On ne s'étonnera pas du manque de coordination de ses membres, au vue de la composition.
- **Les sombres seigneurs** : c'est un regroupement des plus puissants prêtres d'Ildris (niveau 9 minimum), cherchant à imiter les pouvoirs de leur déesse et à accroître son influence bien sûr.
- **L'anneau d'Onyx** : les membres sont issus des dragons maléfiques servant Ildris. Ils cherchent à assoir le pouvoir de leur déesse et le leur avec. Ils s'opposent souvent avec les *sombres seigneurs*, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose pour les forces du Bien et « affiliés » du Denagoth. L'existence de cette faction est secrète.
- **Les Chaosars** : il s'agit d'anciens prêtres d'Ildris qui se sont eux-mêmes déclarés apostats. Ils vivent donc sous une permanente sentence de mort par les prêtres d'Ildris. Ils n'en restent pas moins peu fréquentables, car n'ont pas d'actes de « rédemption », ni même pensé à une telle chose.

Les principales personnalités :

- **Le roi Landryn Teriak, le Seigneur de l'Ombre** : c'est un puissant nécromancien au service de la déesse Ildris. Il fut roi de l'Essuria avant sa chute. Il a permis le retour de la puissance des denagothiens. Il vit dans les régions du nord, à Gereth Minar qui servait de capitale à l'ancien royaume du Denagoth. Il est réputé pour être malade et défiguré de manière permanente. Son visage se cache derrière un masque de jade. Il est constamment traité par des prêtres d'Ildris pour éviter que son état n'empire. S'il devait être tué, il est probable qu'il ait déjà prévu le coup, pour se transformer alors en mort-vivant, probablement en liche.
- **Pyrokloris** : c'est un molosse infernal évolué, qui est l'animal de compagnie du Seigneur de l'Ombre. Ce dernier le laisse parfois s'amuser et chasser tout seul.
- **Gevren** : c'est le général des armées du Denagoth.
- **Tuskath** : c'est le chef épique de la Horde du Den. Il n'est animé que par son désir de destruction. Il obéit au clergé d'Ildris ou au Seigneur de l'Ombre. Il connaîtrait l'emplacement du cœur d'Ildris.
- **Azor** : c'est un géant des nuages vivant dans un château nommé Qamt dans les montagnes Mengul. C'est un ennemi des lanciers noirs. Il garde l'un des principaux cols. Sa tunique de soie blanche est assortie à sa peau pâle et contraste avec ses longs cheveux gris.

Le petit atlas de Mystara

- **Meddian** : c'est l'archiprêtre épique d'Ildris, qui est à la tête du culte. Il apprécierait de remplacer le Seigneur de l'Ombre en tant que nouveau dirigeant du Denagoth.
- **Brûlefer** : c'est un dragon bleu chargé par le Seigneur de l'Ombre de garder la passe qui sépare le Denagoth du Wendar. C'est un mercenaire à son service. Il est très motivé et vigilant pour remplir sa tâche. C'est un rival de *Vitriol*.
- **Le Simplet** : c'est un ancien prêtre d'Ildris de niveau intermédiaire-bas, qui est devenu fou et se prend à présent pour le seul roi du Denagoth. Il vit à Geron.
- **Auragentus** : une ancien dragon d'or femelle, qui surveille à présent les ruines de Drax Tallen, depuis la chute de la ville, il y a environ un siècle. Son compagnon a été tué par des humanoïdes et des morts-vivants.
- **Hega l'Ours** : le chef d'un puissant clan gobelours. Il est probable qu'il s'associera avec le Seigneur de l'Ombre afin de défaire les elfes geffronells et Auragentus.
- **Fumblewomp** : un sage hobgobelin aveugle.
- **Le Sans-nom** : un thoul chaman/shugenja de haut niveau, qui contrôle les thouls du plateau du nord-est. Il maintient une bibliothèque avec d'anciens ouvrages de l'époque nithienne. Ses motivations restent inconnues.
- **Ulslime le Chaosar** : c'est un ancien prêtre d'Ildris qui s'est détourné de son ancienne déesse et s'est lui-même déclaré comme apostat. Depuis il erre sur les plateaux et chez les barbares, défaisant les tueurs à gages que lui envoie régulièrement le culte d'Ildris. Il est très proche de passer épique, mais il lui manque encore la quête pour y parvenir. Il a été suivi par d'autres anciens prêtres d'Ildris qui se sont également déclarés apostats. Leur « ordre » se nomme les Chaosars.
- **Botha** : c'est la plus haute prêtresse d'Ildris. Elle est épique et s'occupe peu des conflits internes qui secouent le culte et les suivants d'Ildris. Elle est bien au-dessus de tout cela, cherchant à promouvoir sa déesse et à passer elle-même immortelle sous le patronage d'Ildris. Tuskath lui a promis de lui révéler l'emplacement du cœur d'Ildris.

Histoire :

L'histoire moderne du Denagoth commence en 1.800 AVC quand les elfes geffronells ont été découverts par les elfes genalleths qui se sont installés dans les forêts du sud.

Mais avant cela, on connaît quelques aspects de l'histoire ancienne. Lors de la *Grande Pluie de Feu*, ce qui constitue maintenant le Denagoth et le Wendar, était sous la glace. Les brutes du Denagoth vinrent s'installer dès 3.600 AVC. Ils finirent par s'installer dans les plateaux, où des humains antaliens s'installèrent également à partir de 2.600 AVC. En 2.100 AVC la première nation du nord naquit, menée par un dénommé Jotakk.

Puis les elfes genalleths du Wendar découvrirent leurs cousins geffronells des plateaux du nord. Ils colonisèrent ensemble la forêt de Lothenar et Enoreth fut déclaré premier roi des elfes. Cela dura peu de temps. Ils furent envahis par des hordes d'humanoïdes, jusqu'à ce

Le petit atlas de Mystara

que le Grand Cataclysme de Glantri ne survienne en 1.700 AVC. Le royaume humain créé par Jotakk et ses descendants s'effondra lorsque la famille royale fut atteinte de la maladie. Le roi des elfes Enoreth prit des mesures pour circonscrire la maladie. Des elfes geffronells créèrent alors un artefact, *l'Etoile elfique*. Les 9 korrigans vinrent sur le plateau pour soigner les elfes et les humains à l'aide de ce puissant artefact. Quand Enoreth mourut et que la nation elfique fut dissoute, les Korrigans assumèrent le pouvoir à partir de 1.688 AVC, utilisant pour cela le pouvoir de *l'Etoile elfique*. Dès 1.500 AVC, les denagothiens et les brutes s'installèrent dans la région, provoquant de fréquents problèmes avec les elfes vivants dans la forêt de Lothenar.

Ces attaques furent de plus en plus violentes. Vers 1.400 AVC, des elfes geffronells suivirent de nouveaux enseignements, apprenant de nouvelles techniques et s'établirent en tant que « défenseurs de la forêt ». On les surnomma les elfes des ténèbres. Les techniques qu'ils avaient apprises, relevaient d'une magie noire, consommant toute vie, ou la liant à des objets. Environ un siècle plus tard, une guerre survint avec les 9 Korrigans. Elle dura environ un siècle, mais les elfes des ténèbres furent vaincus et bannis sur un autre plan d'existence. Seul l'un d'entre eux, survécut et resta sur Mystara, s'enfonçant dans les terres désolées septentrionales. Mais le prix à payer fut lourd, car *l'Etoile elfique* fut fondue dans le sanctuaire dédié au roi Enoreth.

C'est ainsi que la demi-elfe Idris, apprit à maîtriser à la perfection les techniques des elfes des ténèbres. Quand elle se sentit prête, elle retourna dans l'ouest du pays vers 1.000 AVC, déclenchant une épidémie d'origine magique. Sans *l'Etoile elfique* les geffronells ne réussirent pas à éradiquer le mal. Les choses allèrent de mal en pis, quand les humains et les elfes se retournèrent les uns contre les autres, tandis que de nouvelles hordes d'humanoïdes déferlèrent sur eux. Idris entra dans la capitale et consuma toute vie avec ses nouveaux pouvoirs. Sa puissance était à présent même capable de transcender les plans d'existence. Vers 100 AVC, Idris se révéla aux denagothiens et aux tribus humanoïdes sous sa nouvelle puissance d'immortelle et ils la suivirent avec un zèle religieux. Les brutes finirent aussi par rejoindre ses rangs. Idris quitta physiquement Mystara, à cause de son nouveau statut d'immortelle.

La Horde de Den fut formée et s'abattit sur les villages aviens, les réduisant en cendre. Au nord, les barbares qui suivaient déjà Ukko, Celui qui regarde, commencèrent à s'intéresser aux exactions des forces d'Idris et à les combattre, en 460 APC. La dernière enveloppe mortelle d'un Korrigan, mourût en 570 APC. En 590 APC, le chef barbare Nebunar, finit par conquérir les terres du sud et se proclama roi d'Essuria. Il fit la paix avec les elfes.

Mais la création d'Essuria, généra la création d'un nouveau royaume du Denagoth au nord-ouest sous la direction de Gereth et de la grande prêtresse d'Idris, Nalla. Gereth et Nalla créèrent Gereth Minar en 645 APC. Gereth était le second fils de Nebunar. Nalla, utilisa les vils pouvoirs d'Idris, pour accroître sa durée de vie, en consommant la vie de ses maris et en se mariant avec ses fils. Mais ce royaume s'effondra tout seul, quand le quatrième roi, Garlan, tua sa femme Nalla, avant d'être consumé, et l'intégralité de la cour, en 732 APC.

Le petit atlas de Mystara

Avec la destruction d'une grande partie de la hiérarchie cléricale, le culte d'Ildris s'évanouit dans l'ouest.

Essuria connut alors son apogée sous le roi Naren. La littérature et la science brillèrent de mille feux, dans la capitale Drax Tallen. Naren mourût en 808 APC de mort naturelle et fut enterré dans un sanctuaire. Les rois suivants semèrent les germes de la chute d'Essuria sans le savoir. Ils donnèrent l'indépendance à des colonies, permirent le retour du culte d'Ildris et enlisèrent l'armée dans des combats fratricides avec les gobelours et les thouls de l'est. Le dernier roi, fut Landryn Teriak, qui monta sur le trône après avoir empoisonné son frère Vespen en 890 APC. L'église d'Essuria fut remplacée par le culte d'Ildris et ses infâmes pratiques religieuses. La réputation d'Essuria devint si pestilentielle, que les barbares du nord sous le commandement du légendaire Henadin, se joignirent aux elfes pour faire tomber Drax Tallen, en 915 APC. La grande bataille eut lieu en 916 APC, où Henadin fut tué au combat, mais Landryn Teriak dut fuir dans les plaines des aviens et y fut tué à son tour par le dragon d'or Auragentus. Un pèlerin effectua une *résurrection* sur le corps de Landryn Teriak, mais ce dernier prit *possession* du corps du pèlerin. Landryn Teriak fut maudit et devint le Seigneur de l'Ombre qu'il est aujourd'hui. Il prit le pouvoir au sein des denagothiens du plateau vers 920-925 APC.

Il refonda ce royaume et y relança le culte d'Ildris. Ses armées annihilèrent les elfes de la forêt de Lothenar en 925 APC et marchèrent sur le Wendar. Son invasion faillit faire disparaître le Wendar jusqu'à ce que Gylharen du Wendar, grâce à l'*Etoile elfique* qu'il put récupérer, repousse les denagothiens en 927 APC. Il fallut une décennie au Seigneur de l'Ombre pour reprendre le contrôle du plateau du nord-ouest pour en venir à la situation actuelle qui dure depuis 940 APC environ, les tribus de thouls s'organisant sur le territoire entre-temps.

Dents du Dragon (les)

Nom officiel	Pas de nom officiel
Dirigeant	Un dragon rouge de nom inconnu
Gouvernement	Pas vraiment de gouvernement, mais sinon despotisme
Inspiration	
Capitale	Aucune de connu
Villes principales	Aucune de connu
Provinces	Aucune de connu
Ressources	Métaux, Magie
Population	Dragons et créatures associées
Langages	Draconien
Alignements	CM, LB, LM, CB, CN, NA, LN, NM, NB
Dieux adoptables	L'Unique (Io), Diamant (Bahamut), Ka (Shekinester)
Dieux non adoptables	Perle (Tiamat)
Alliés	
Ennemis	Norwold

Tour d'horizon :

Il ne s'agit pas véritablement d'un pays à proprement parler, mais les montagnes qui se situent dans le Norwold, sont nommées à très juste titre, « les Dents du Dragon ». En fait, elles sont infestées de dragons (plus de 1.000) et autres créatures draconiques. On y trouve des dragons de toutes les couleurs. Le seigneur de ces monts est un formidable dragon rouge, grand dracosire dont le nom est inconnu. Etant très malin, il n'organise pas de grands raids, ne voulant pas provoquer de désastres majeurs en attirant trop les foudres des centaines de milliers d'humanoïdes qui vivent dans les basses terres. Il organise donc des razzias, principalement sur le Norwold, mais cela peut éventuellement toucher tout le Monde Connu, le Denagoth, Ghyr, Kaarjala, voir l'Île de l'Aube.

Presque toutes les cavernes abritent des dragons. Parfois il peut y en avoir plusieurs par caverne (de couleurs « compatibles » car on trouve aussi bien des dragons chromatiques, que des dragons métalliques, que des dragons de gemme et autres curiosités). Ces cavernes renferment bien sûr d'immenses trésors.

La présence des dragons est très ancienne.

Le petit atlas de Mystara



Elfes sombres

Nom officiel	Pas de nom officiel car pays de légende (?)
Dirigeant	Roi Télémon (selon les légendes)
Gouvernement	Royauté elfique ou Despotisme matriarcale théocratique
Inspiration	
Capitale	La cité des étoiles (selon les légendes) pour les elfes sombres, Iredor pour les elfes noirs
Villes principales	La cité des étoiles (selon les légendes), Iredor (elfes noirs)
Provinces	Royaume des elfes sombres , Territoire des elfes noirs
Ressources	Pas de commerce extérieur connu
Monnaie	brillant (or), éclat (argent), reflet (cuivre)
Population	Elfes (sombres et drows)
Langages	Elfe , Commun des profondeurs
Alignements	LB, CM, NM, NB, LN, CN, NA
Dieux adoptables	Rafiel
Dieux non adoptables	Arachne (Loth)
Alliés	
Ennemis	Alfheim

Tour d'horizon :

Tout ce qui est présenté dans ce paragraphe sur les « elfes sombres » n'est que pure supposition. Les elfes sombres font partie des légendes, mais certains diraient de ces très légendes qu'elles ont certainement un fond de vérité. A tel point, que quelques éléments sont donnés ici, mais rien n'est sûr.

Les elfes sombres constitueraient une sous-race issue de la branche elfique, qui se serait enfouie sous la terre, il y a de cela des éons, lors du cataclysme qui ravagea Glantri vers 1.700 AVC. Les elfes sombres auraient depuis changé d'apparence, leur peau s'assombrissant pour prendre une couleur gris foncée, tandis que leurs cheveux sont devenus blancs ou argentés.

Ils vivraient dans des cavernes loin dans les entrailles de la terre et du soleil. Leur ressentiment contre les « elfes de surface », toutes races confondues serait incommensurable. Ils occuperaient plusieurs cavernes reliées entre elles et leur capitale, la cité des étoiles, serait construite au plafond d'une immense caverne et où la gravité serait inversée. Là, ils vivent, prospèrent (certaines légendes parlent d'une population d'elfes sombres plus importantes que celles des elfes de l'Alfheim) et complotent contre leurs frères elfiques.

Le petit atlas de Mystara

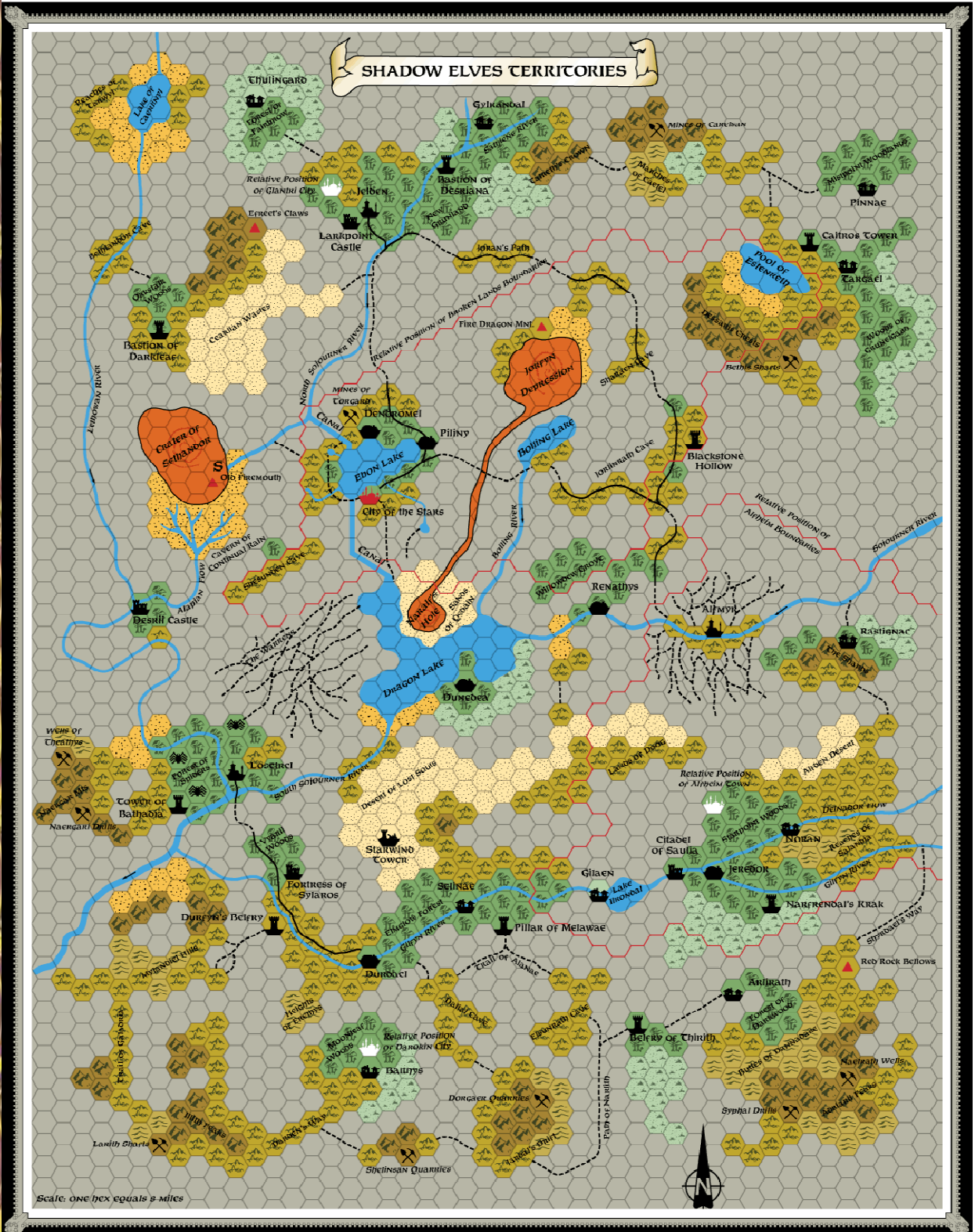
Là, ils vivraient de la culture de champignons, de divers lichens, de l'élevage de limaces géantes et autres créatures des profondeurs. Ils maîtrisaient les arts magiques et en particulier les arts chamaniques. Mais tout cela n'est peut être que légendes et divagations.

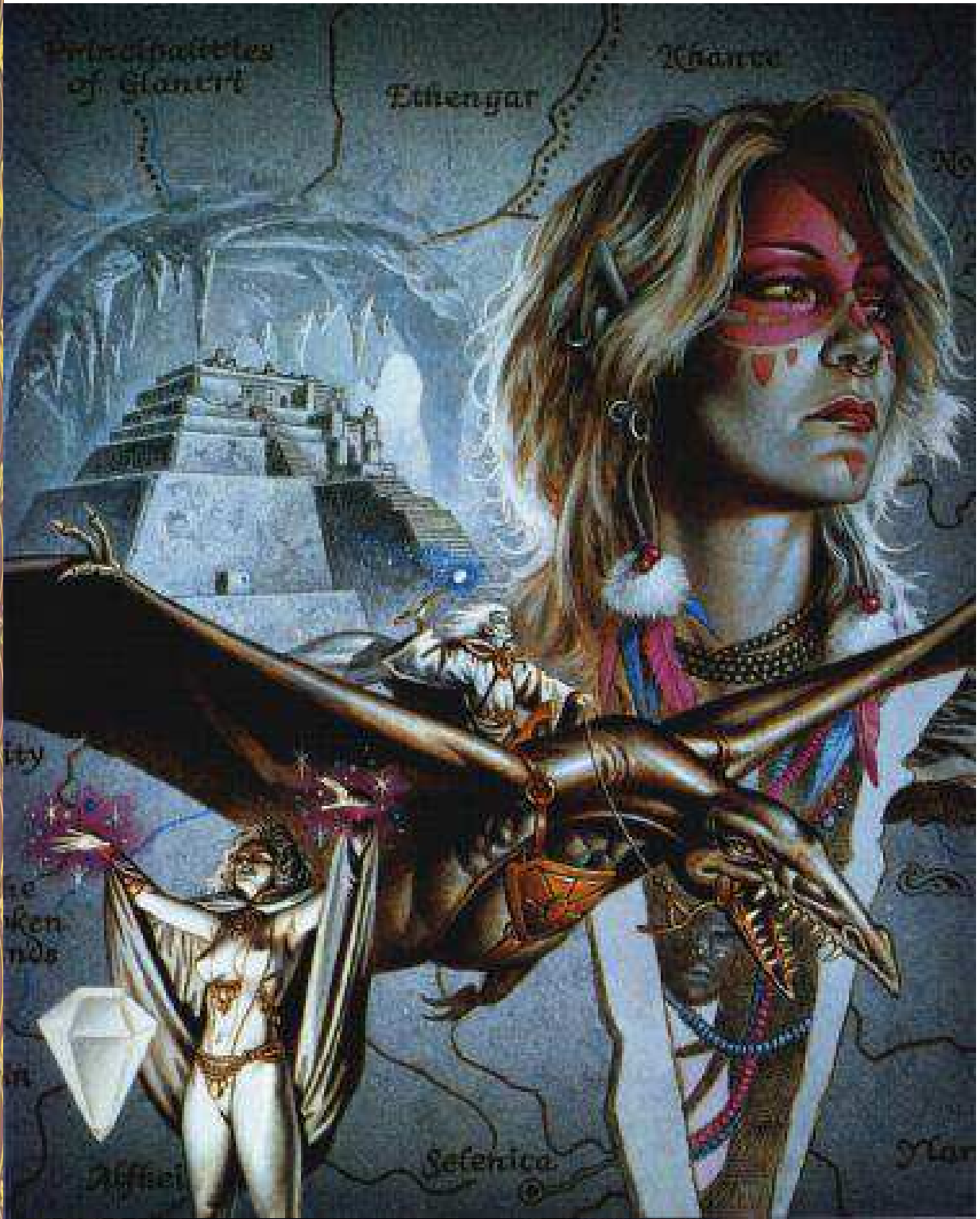
"Shadow Elves Territories" 1000 AC

Replica of poster map from GAZ13 The Shadow Elves, 1990

Cartography by Thorfinn Tait, February 2005; last revised May 2009

www.thorf.co.uk





Elfes sombres



Sur un autre point important, tous les sages et historiens ne sont pas d'accord entre eux. Certains prétendent, que malgré la haine qui les lie aux autres elfes, les elfes sombres sont en fait des créatures du Bien. D'autres pensent l'inverse. Néanmoins d'autres sources, indiquent que les deux ont raison. Les elfes sombres seraient principalement bons, mais une faction d'entre eux se seraient tournés vers une déesse maléfique qui a déjà corrompu d'autres elfes dans d'autres mondes. Ces elfes sombres corrompus, seraient appelés elfes noirs ou drows, comme ils le sont ailleurs dans le multivers. Ils auraient la peau plus noire que les autres elfes sombres. Les relations entre ces deux clans elfiques ne sont pas connues. Mais, les elfes sombres seraient beaucoup plus nombreux que les elfes noirs et ces derniers devraient faire profil bas devant les elfes sombres. Néanmoins, les deux peuples partageraient la même haine inextinguible envers leurs autres cousins elfiques.

Les deux peuples vivent dans l'Outreterre, un endroit où il est particulièrement difficile de survivre, entourés des autres peuples maléfiques, à commencer par les orques. Mais beaucoup d'autres races vivent dans les entrailles de la terre (Cf. le paragraphe « Outreterre » plus loin).



Bataille d'elfes sombres contre des orques

Le petit atlas de Mystara

Les elfes sombres seraient des experts en chamanisme, maîtrisant des formes de magie inconnues, mais de grand pouvoir. Ils suivraient les enseignements du dieu Rafiel.

Les elfes noirs vivraient pour leur part séparés dans des clans familiaux. Le pouvoir serait détenu par les matriarches, c'est-à-dire la grande prêtresse, la plus puissante / vieille de chaque famille. Une hiérarchie assez stricte ordonnerait ces grandes familles et les mortelles luttes de pouvoir seraient monnaie courante. Les elfes noirs vénèreraient Arachne Prime / Lolth.



Elfes noirs (drows)



Ghyr

Nom officiel	Royaume de Ghyr
Dirigeant	Ganto, roi de Ghyr et défenseur de la Paix
Gouvernement	Monarchie féodale
Inspiration	Epopée Arthuriennes mixée aux légendes finnoises
Capitale	Ghyr
Villes principales	Ghyr, Temaraire, Colline de Pierre, Eau-claire, Glenroé, Valvert, Val-profond, Halviss
Provinces	Ghyr, duché de Temaraire, Royaume de Val-profond, Royaume de Valvert, Comté de Glenroé, Baronnie d'Eau-claire, Baronnie de Colline de Pierre
Ressources	Métaux (argent, électrum, cuivre, zinc, nickel), Bois , Pierres précieuses , Vêtements , Sellerie , Lainages
Population	Humains (Thyatiens, averoigniens, flaems, traladariens, denagothiens, aviens, barbares, hagogmeriens), Elfes (Lothenars, Parthenals, Vialyas), Nains, Hins, Gnomes, Batrasogs , Gobelins , Orques, Kobolds, Ogres, Géants des collines, Trolls, Thouls, Hobgobelins, Géants du froid
Langages	Commun (thyatien) , Roag , Elfe , Barkyip , Essurien , Nain , Gnome , Bullrip , Meggaran , Géant (Hymssprach) , Hillbanic, Denagothien, Avien, Hagogmerien, Draconien, Rénatic, Gobelin
Alignements	LB, LN, NB, NA, CB
Dieux adoptables	Ukko (Celui qui regarde) , Mielikki , Eilistraée , Ahto, Äkräs, Ilmatar, Pekko, Pellervo, Rauni, Tapio, Vellamo, Doregar (Dugmaren brilletoge), Dumathoïn, Flandal Peaudacier, Garl Brilledor, Ilsundal (Corellon Larethian), Kagyar (Moradin), Mealiden (Solonor Thelandira), Muamman Duathal, Obéron (Wod), Roag Maccullan
Dieux non adoptables	Cegilune, Idris , Ramenos , Stodos , Ajattara , Louhi, Loviatar, Tuonetar, Tuoni, Surma, Kipu-Tyttto, Karaash (Illneval), Kurtulmak, Wogar (Maglubiyet), Yurtrus, Nomog-Geaya, Memnor, Thrym, Zalaj, Zugzul
Alliés	Forêt de Lothenar (Cf. Denagoth), Les autres royaumes (Val-profond, Valvert)
Ennemis	Thak-Thoul (Cf. <i>Denagoth</i>), Denagoth, Hâvregel

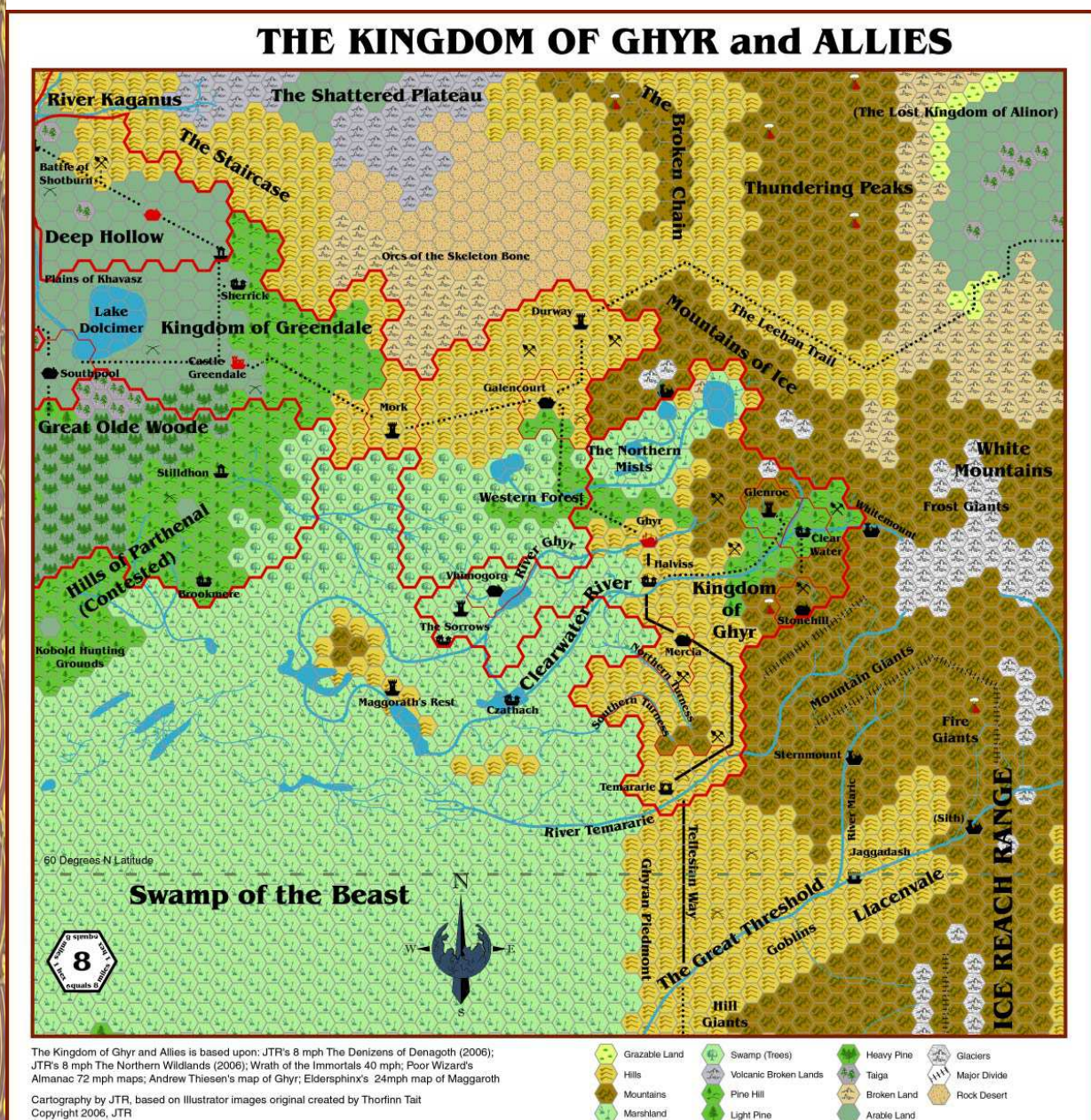
Tour d'horizon :

Ce chapitre ne va pas uniquement décrire le royaume de Ghyr, mais plutôt un ensemble de petits royaumes de l'extrême nord des contrées « civilisées » du continent de Brun. Le royaume de Ghyr en est seulement le plus puissant et quelque part représentatif.

Le petit atlas de Mystara

Ghyr et ses voisins, forment des royaumes majoritairement humains qui se sont établis dans un environnement difficile, aussi bien d'un point de vue climatique (on est très au nord et le climat est très froid), que d'un point de vue peuplement, car nombre d'humanoïdes et géants maléfiques vivent dans les parages. Et cela sans compter la présence au sud du Denagoth et de son culte d'Idris.

Malgré cela, les humains, sous l'égide des chevaliers dévolus au culte d'Ukko, Celui-qui-regarde, ont construits cette nation et la font survivre à présent. Les humains vivant ici, sont donc majoritairement de moralité bonne et font face aux défis que la région leur impose.



Géographie :

Le pays est séparé du reste du monde civilisé par la chaîne montagneuse des pics glacés. Elle commence au loin au sud à partir du plateau de Denagoth et se prolonge vers le nord. Elle enserre le Ghyr par l'est. L'altitude des pics les plus hauts, peut atteindre plus de 8.000



Le petit atlas de Mystara

mètres. Ces montagnes sont riches en minerais... et en humanoïdes... Encore plus au nord les pics du Tonnerre constituent la fin de la chaîne et en sont la partie la plus érodée. Ce qui fait que l'altitude y est plus basse. On trouve encore quelques volcans dans cette chaîne. Le Ghyr se situe à ses pieds, dans le Piémont. Une grande partie du territoire est donc constituée de collines, de plateaux et de vallées.

Deux grandes vallées au nord-est et au nord découpent le pays. Celle du nord est occupée par un marécage glacé. La vallée du nord-est est remplie d'une forêt.

Au sud / sud-ouest on trouve une deuxième forêt, la Forêt occidentale. Elle se rétrécit lentement. On ne sait pas exactement ce qui en est la cause. Les druides se disputent sur le sujet. Certains pensent que c'est dû à l'activité humaine, tandis que d'autres pensent que c'est l'immense marécage de la Bête, au sud, qui poursuit son expansion. Quoiqu'il en soit, les zones de la forêt qui sont conquises par les eaux glacées, sont appelées la Forêt silencieuse.

Au sud on trouve l'immense marécage de la Bête, qui est le plus grand marécage de tout le continent Brun et peut être le plus grand marécage de tout Mystara. Il occupe un grand bassin laissé par les montagnes. Les kobolds de la tribu Parthenal, pensent que ce fut autrefois le tombeau d'un immense géant. L'eau y est fétide au sud, et au nord juste croupie. Ce froid marécage présente des paysages et de la végétation variés. Même une caractéristique constante est la brume qu'on peut y trouver, flottant au-dessus des eaux stagnantes et les nombreux monstres qui y vivent.

Plusieurs lacs (surtout au nord-ouest), rivières et fleuves complètent les caractéristiques topographiques. Le fleuve le plus important est la rivière Eau-claire. Tous ces sources d'eau sont abondamment alimentées par les fontes des neiges au printemps et à l'été et permettent une bonne irrigation des terres. Cela permet l'agriculture malgré le climat. Après avoir apporté l'eau bienfaitrice, ces fleuves vont se jeter dans le marécage de la Bête.

Si on poursuit sur les royaumes voisins à l'ouest, Valvert contient une autre grande forêt, nommée le Grand vieux-bois, puis d'autres marécages.

Le climat est très frais durant la saison chaude, et est carrément froid en hiver. Mais les habitants se sont habitués à ses conditions.

Population :

Le Ghyr est peuplé par beaucoup de races différentes. On trouve ainsi :

- **Des humains :**

- **Les essuriens :** héritiers de l'ancien royaume d'Essuria, ils constituent à présent la plus forte proportion de la population humaine.
- **Les thyatiens :** issus de colonisation thyatienne, ils sont restés sur place. Ils constituent le deuxième groupe important de population humaine. Les autres groupes sont très minoritaires.

Le petit atlas de Mystara

- **Les roags** : ils sont un peu plus petit que les humains « normaux », fort peu avenants et n'hésitent pas à chasser les autres humains. Ils vivent plutôt dans l'ouest près de Val-profond.
- **Les averoigiens** : issus de migration en provenance de la province d'Averoigne de Glantri
- **Les flaems** : issus de migration en provenance de Glantri
- **Les traladariens** : issus de migration en provenance de la Traladara lorsqu'elle était encore une province de Thyatis, c'est-à-dire avant la création du Grand duché de Karameikos
- **Les denagothiens** : peuple du nord hirsute, à la peau mate et aux cheveux noirs. Certains se sont installés au Ghyr en provenance du Denagoth.
- **Les aviens** : issus des plaines du Denagoth, certains se sont installés au Ghyr
- **Les barbares** : issus des montagnes froides de l'est. Ils partagent la même foi que la majorité des habitants de Ghyr
- **Les Hagommeriens** : quelques uns se sont installés au Ghyr
- **Des elfes** :
 - **Elfes Parthenal** : il s'agit des descendants des elfes qui ont fui la médecine mi-humaine / mi-elfique qui a tenté de soigner les maladies provoquées par le cataclysme de Glantri. Ils ont fui vers le nord et se sont installés au Ghyr. Ils s'entendent peu avec les elfes Vialyas mais acceptent les Lothenars depuis peu.
 - **Elfes Lothenar** : ils sont très peu nombreux au Ghyr car la plupart sont morts dans les guerres avec le Seigneur de l'Ombre du Denagoth.
 - **Elfes Vialyas** : certains de ces elfes ont accompagné les troupes thyatiennes lors de la colonisation et se sont installés depuis au Ghyr. Ils ont amené avec eux le culte d'Ilkundal / Corellon Larethian.
- **Des nains** : très peu nombreux, ils sont venus pour les mines et travailler le minerai. Ils se sont plutôt donc installés dans l'est du pays.
- **Des hins** : quelques petites centaines de hins se sont installés dans le nord du pays pour aider au commerce.
- **Des gnomes** : ils se sont installés dans ces contrées après la destruction de communautés gnomes qui existaient plus au sud. Il n'y en a pas au Ghyr. Ils sont dans les territoires voisins. Certains se sont installés dans les forêts de Parthenal (à l'ouest du Ghyr) et y ont une assez sombre réputation après les atroces guerres qu'ils ont menées contre les kobolds. Les autres se sont installés plus au nord dans le royaume de Val-profond et y ont une réputation plus « classique ». Ils partagent par contre la crainte commune à tous les habitants du nord, contre les dragons.
- **Des humanoïdes** : on trouve de tout ou presque... par ordre de population décroissante :
 - De fortes communautés de **batrasogs (brutaciens)** qui vénèrent Stodos / Ramenos et sont source de problèmes. Ils parlent le Bullrip.

Le petit atlas de Mystara

- Les **kobolds** qui vivent dans les marécages et la forêt de Parthenal où ils s'affrontent violemment aux gnomes. On peut trouver aussi des kobolds un peu partout dans les montagnes mais avec des communautés moins nombreuses. Ils parlent le Barkyip ou le draconien.
- Les **gobelins de la tribu Hooten** qui vivent plus à l'ouest, repoussés par les ogres et les géants des Denagoth et de la chaîne des pics glacés. Ils parlent le goblin.
- Les **orques de la tribu Os-squelette** que l'on trouve tout à fait au nord, sur le *plateau fracassé*. Ils parlent l'Hillbanic et non pas l'orque.
- Les **géants des collines** natifs de la région qui peuplent l'ouest du Ghyr et parlent le Roag, tandis qu'à l'est dans la chaîne des pics glacés, on trouve des géants des collines plus « classiques ».
- Les **gobelins Meggaran** qui sont techniquement des gobelins de Dekanter. Ils vivent dans le marécage de la Bête. Ils parlent le Meggaran et non pas le goblin.
- Dans le marécage de la Bête, on trouve également des **bourbiérins**. Ils parlent le Barkyip.
- Des **ogres** issus du plateau du Denagoth sont aussi venus s'installer plutôt dans l'ouest du pays.
- Des **trolls** vivant dans le marécage de la Bête. Ils parlent le Barkyip.
- Toujours en provenance du Denagoth ou des montagnes on peut trouver quelques :
 - **Hobgobelins**
 - **Thouls**
 - **Géant des glaces**
- Enfin, dans le grand nord on peut trouver - tous parlent l'**Hymsprach** (le géant) :
 - Des **géants des glaces** de nouveau
 - Des **géants des nuages**
 - Des **géants des montagnes**
 - Des **géants du feu** (près des volcans)

Les différents domaines :

- **Ghyr** : c'est le royaume majoritairement décrit dans ce paragraphe. Il s'agit d'un pays au système féodal solidement établi. Les nobles détiennent en grande partie la terre et le pouvoir. Pouvoir qu'ils partagent avec le clergé, notamment l'Eglise de Ghyr, à savoir le culte de Celui qui regarde, Ukko.
- **Val-profond** : un royaume situé au nord-ouest de Ghyr et qui n'a pas directement de frontières communes avec lui. Son roi est un nain mais la population est majoritairement humaine. Il s'agit d'un allié de Ghyr.
- **Valvert** : ce royaume plus grand que Ghyr est situé à l'ouest de ce dernier, est dirigé par le roi guerrier Brastius. Il a fréquemment fait la guerre à ses voisins et ne

Le petit atlas de Mystara

constitue pas un allié très fiable. De plus, le royaume est coupé en deux aujourd'hui, car Gareth, le duc de Mork, a fait sécession avec la ville du même nom. Du coup le royaume est coupé en deux.

D'autres territoires indépendants existent dans la région. Tous sont regroupés au sein d'une alliance : « l'Alliance de l'ouest », mais celle-ci est fragile et les conflits armés peuvent apparaître à l'occasion.

Les principales communautés et points d'attention :

- **Ghyr** : il s'agit de la capitale du royaume de Ghyr. C'est une cité d'environ 10.000 habitants habitée principalement par des humains mais on y trouve aussi quelques nains et gnomes.
- **Temaraire** : c'est une ville un peu plus peuplée que Ghyr où on trouve des humains et quelques dizaines de nains. Le duc en charge de Temaraire a souvent les gobelins du sud à contenir. La ville abrite aussi les douanes pour l'entrée de marchandises en provenance du sud.
- **Colline de pierre** : c'est une large communauté minière peuplée d'humains, d'une forte minorité naine et de gnomes.
- **Eau-claire** : c'est la plus ancienne communauté de la région. Des ruines batrasogs peuvent être trouvées dans les environs. La ville est assez étalée.
- **Glenroé** : communauté d'humains et de gnomes.
- **Vhimomorg** : ce gros village est peuplé d'humains et... de plus de 200 gobelins. Tous vivent de la pêche au bord du lac.
- **Jaggadash** : cette puissante forteresse située au sud / sud-est de Ghyr est aujourd'hui tenue par des gobelins. Elle est surnommée la « forteresse des crocs ».
- **Czathach** : ce village situé en dehors de toute zone contrôlée par une autorité extérieure surprend par la composition de sa population. Elle comprend une centaine d'humains, autant de gobelins et autant de batrasogs.
- **Le Repos de Maggorath** : ce lieu situé au-dessus des marais environnant est peuplé de batrasogs, de gobelins et d'orques. Il est dit que près de là, marauderait une antique terreur vengeresse méconnue des humanoïdes qui vivent là.
- **Mont-blanc** et **Mont-sévère** : ces deux communautés minières peuplées d'humains et de nains, ont été détruites il y a peu de temps par un vol de dragon. Les survivants se sont réfugiés à Eau-claire.
- **Sith** : cette ancienne communauté située dans les montagnes, a été le lieu d'une terrible bataille gagnée par le célèbre paladin Jason. Depuis, ce village n'abrite plus que des morts-vivants.

Les principales personnalités :

- **Le roi Ganto de Ghyr et défenseur de la paix** : c'est un vieil homme de plus de 80 ans. C'est un chevalier, fier de ses idéaux chevaleresques et qui gouverne le

Le petit atlas de Mystara

royaume du Ghyr avec sagesse et bienveillance. Il compte sur la chevalerie pour assurer la sécurité et défendre la paix.

- **La reine Leahra, reine du Ghyr** : c'est une belle jeune femme d'un peu plus de trente ans. Elle est donc beaucoup plus jeune que son mari (elle est sa troisième femme), mais cela ne l'empêche pas d'en être très amoureuse. Elle n'a pas donné d'héritier au trône.



La reine Leahra,
reine du Ghyr

- **Loftos, archevêque de l'Eglise de Ghyr** : ce prêtre est le grand maître de l'Eglise dédiée à Ukko, Celui qui regarde. Il conseille le roi. Il a une inimitié pour les druides et le culte de Roag.
- **Théodoric, duc de Temaraire** : le duc Théodoric protège la frontière sud du Ghyr. Comme son roi, c'est un chevalier accompli, défendant les idéaux de la chevalerie.
- **Dahnakriss, maître voleur** : contrôle une grande partie des organisations criminelles présentes dans les deux royaumes voisins de Val-profond et Valvert. C'est un vénérateur d'Idris et membre de l'Anneau d'Onyx (Cf. Denagoth).
- **Orlum Bifinwarf, roi de Val-profond** : venu en tant qu'ingénieur, il a tant aimé la région qu'il s'y est installé et à fini par devenir roi, le roi-nain de Val-profond.
- **Brastius, roi de Valvert** : un guerrier aguerri et agressif qui gère son royaume d'une manière très militariste. Il faisait partie des forces de cavalerie.
- **Gareth, duc de Mork** : le duc qui s'est rebellé contre Brastius, mais il ne vaut lui-même pas mieux. Il a un caractère difficile et s'emporte facilement.. Il aimerait conquérir tout l'est.
- **Fiona, comtesse de Galencourt** : ce comté situé tout à fait à l'est de Valvert, tout contre la frontière avec le Ghyr, est le domaine de la comtesse. Elle ne peut donc communiquer par voie terrestre avec son roi, car le duché de Mork coupe la route. C'était une templier d'Ukko, mais elle a décidé de se rapprocher de son « héritage

Le petit atlas de Mystara

Roag » et soutient le culte druidique. Les druides sont toujours bienvenus sur son territoire. Elle finance les *sœurs de la Peine* (Cf. plus bas).

- **Malidryn, comte de Glenroé** : c'est un guerrier expérimenté et fidèle au roi Ganto. Cela ne l'empêche pas d'être ambitieux et de souhaiter agrandir son comté.
- **Vespen, baron d'Eau-claire** : c'est un homme entre deux âges, guerrier peu expérimenté mais surtout très malade. Aucun de ses enfants n'est en âge de le remplacer.
- **Le chevalier de Cœur-fort** : un vieux paladin d'Ukko dont les aventures qu'il a menées avec son vieux compagnon de route, le duc de guerre, sont l'objet de légende.
- **Le duc de guerre** : c'est un guerrier expérimenté et peu encombré par les bons idéaux, qui a mené de grandes aventures avec Cœur-fort. Ceci est étonnant vu leur grande différence de moralité... Le duc de guerre a été élevé au sein de la Horde du Den.

Religion :

- **L'Eglise de Ghyr** : c'est le culte principal à Ghyr. Nombre de prêtres, paladins, chevaliers, inquisiteurs et templiers combattent en son nom. L'Eglise constitue en fait le culte très organisé du dieu Ukko, Celui-qui-regarde (Cf. l'ouvrage *Les dieux de Mystara* pour plus de détails sur le dieu). Le culte est loyal et bon, même si de nombreuses variantes de la parole existent, et ce malgré la grande discipline qui caractérise l'Eglise. La plus grande dissension provenant de l'abbaye de Temaraire. Le culte n'apprécie guère (plus ou moins en fonction des courants internes) le culte druidique en particulier le culte du Roag Maccullan. Certains courants extrémistes, les considèrent presque comme maléfiques (ce qui est parfois vrai), tandis que d'autres les voient comme une extension du culte d'Ukko (ce qui est vrai aussi...). Là où tous les courants se rejoignent, c'est sur le fait que le seul vrai ennemi absolu, est Idris et son culte.
- **Le culte druidique de Roag Maccullan** : c'est le plus ancien culte humain de la région. Certains pensent qu'Ukko en est peut être l'initiateur, avant que l'Eglise de Ghyr ne naisse. En tout cas, Ukko est aussi inclus dans ce culte. Le culte de Roag Maccullan prend bien des formes et des dogmes, bien plus que l'Eglise de Ghyr. Comme tout bon culte druidique qui se respecte, il est très lié à la nature, mais assez souvent à ses côtés les plus obscurs et proches de la mort. C'est ce qui conduit l'Eglise de Ghyr à s'en méfier. D'ailleurs, il n'y a pas que des humains qui y adhèrent, mais également nombre d'humanoïdes dont un grand nombre de gobelins. Le culte fait souvent référence à sa principale émanation, Gharma, la Dame de la Forêt, qui prend les deux visages des déesses Mielikki & Ajattara (issues normalement du même panthéon qu'Ukko). Mais le culte inclut en fait nombre de dieux qui répondent aux prières des fidèles en fonction de leurs orientations, on trouve ainsi par ordre d'importance (Cf. l'ouvrage *Les dieux de Mystara* pour plus de détails sur ces dieux) :

Le petit atlas de Mystara

- Gharma / Mielikki – la Dame de la Forêt, représente la forêt et la chasse,
 - Gharma / Ajattara, l'autre dame de la forêt, maléfique celle-ci, une ensorceleuse qui charme les mâles,
 - Gharma / Eilistraée, représente la lune, la chasse contre le Mal et la forêt. Elle est issue des 9 korrigans mais son culte a aussi intégré le Roag Maccullan. C'est une des deux seules déesses présentes dans le culte, sans être membre du panthéon finnois. Eilistraée a du amener aux fidèles du culte du Roag Maccullan une habitude propre à son culte à elle, à savoir les danses des prêtresses / prêtres / druide(sse)s nus sous la lune la nuit,
 - Wod (en fait Obéron), représente le guerrier féérique,
 - Ilmatar, représente l'aspect fertilité des femmes/femelles mais aussi l'air,
 - Tuoni, est le dieu représentant la mort. C'est lui qui autorise ou pas toutes les *résurrections* lancées par des prêtres du culte,
 - Tuonetar, cette déesse assiste son mari Tuoni dans son office,
 - Louhi, cette déesse maléfique représente les sorcières et la glace,
 - Loviatar, sœur de Kipu-Tytto, elle représente également la maladie mais aussi la douleur. Loviatar n'a rien à envier à Idris sur le côté maléfique. Représente les aspects les noirs et morbides de ce culte druidique,
 - Tapio, ce dieu représente l'esprit de la forêt,
 - Ahto, ce dieu représente l'aspect « eau » du culte. Plutôt prié près des lacs ou dans le marécage de la Bête,
 - Rauni, femme d'Ukko, cette déesse représente la « mère Terre ». Elle protège mais est colérique,
 - Äkräs, ce dieu représente la fertilité et la sexualité « sauvage » mais à fin de reproduction,
 - Pellervo, dieu des moissons,
 - Pekko, dieu des récoltes, en particulier de l'orge,
 - Surma, ce dieu représente la mort violente, à la guerre ou à la chasse,
 - Kipu-Tytto, cette déesse représente les épidémies,
 - Vellamo, femme d'Ahto, déesse de la mer, des lacs et de la tempête,
 - Cegilune, priée par les sorcières les plus maléfiques. C'est une des deux seules déesses présentes dans le culte, sans être membre du panthéon finnois.
- **Idris** : le culte est bien sur présent dans ces contrées et les autres cultes (en particulier l'Eglise de Ghyr et le culte druidique de Roag Maccullan s'oppose à lui).
 - **Stodos / Ramenos** : le culte de ce dieu est aussi très présent, en particulier chez les nombreux batrasogs bien sur.
 - **Autres dieux** : on trouve d'autres dieux de vénérés par les différents humanoïdes présents dans la région. Il est inutile de les re-lister ici.

Société & organisation :

Plusieurs sociétés & organisations sont présents au Ghyr. En voici une liste simplifiée :

- **L'Église de Ghyr** : c'est bien évidemment l'organisation la plus influente dans le pays. Il est inutile de revenir dessus.
- **Les cavaliers de Valvert** : c'est un groupe de bandits existant depuis une bonne dizaine d'années. Caché dans la Forêt occidentale, ils commettent leurs méfaits au Ghyr et à Valvert.
- **Les moines de Temaraire** : il s'agit d'un ordre monacal de l'Église de Ghyr, à la limite du schisme hérétique. Pour eux, la capacité de chacun à survivre et le succès personnel, sont autant de preuves de marques de faveur de la part d'Ukko. Ils ont une organisation très militariste,... même selon les critères de l'Église de Ghyr qui l'est déjà bien.
- **Les sœurs de la Peine** : c'est un ordre de nonnes installées au cœur du marécage de la Bête et qui se dévoue à soigner les nécessiteux et malades du marais.
- **Les pauvres chevaliers de la Garde** : il s'agit d'un groupe de paladins, d'hospitaliers, de templiers et de croisés du dieu Ukko. Ils se sont spécialisés dans la fourniture de soins mais aussi d'aides financières. Certains de ses membres militent activement pour une guerre avec le Denagoth.
- **Le Haut-collège** : c'est un réseau de lanceurs de sorts profanes. En raison des restrictions imposées par l'Église de Ghyr sur l'utilisation de la magie profane, la plupart des membres expérimentés de cette communauté, sont itinérants. Ce réseau a juste pour but que ses membres s'aident mutuellement.
- **La Guilde des voleurs** : il s'agit d'un vaste réseau criminel dirigé par Dahnakriss. Il est actif sur tout le territoire des 3 royaumes et sert de réseau espionnage au culte d'Idris.

Histoire :

Les premiers humains se sont installés dans ces terres 600 ans après la Grande Pluie de Feu, donc vers 2.400 AVC. Après encore 600 ans, les premiers humanoïdes sont arrivés à leur tour : des batrasogs (brutaciens) et des troglodytes. Ce fut pire quand la Grande horde de Loark traversa Brun. Puis de nouveaux humains vinrent s'installer dans le Piémont.

En 200 APC, un guerrier dénagothien nommé Maggorath forgea un empire dans les collines sises au milieu du marécage de la Bête. Ses successeurs poussèrent les frontières de l'empire jusqu'aux collines de Ghyr. Ils rentrèrent alors en conflit avec les elfes Lothenar et les géants. L'administration de cet empire était efficace, mais également gangréné par le culte d'Idris. Quelques années plus tard, le culte d'Ukko, Celui-qui-regarde, commença à se répandre chez les barbares du nord. Un premier paladin émergea, Jason. Après avoir

Le petit atlas de Mystara

combattu et vaincu une cabale de sorcières elfiques maléfiques, il mourût. Mais sa femme et ses compagnons défirent Maggorath qui s'effondra en 530 APC.

En 735 le roi Telles d'Essuria forma des colonies dans ces territoires. La cité de Ghyr fut ainsi fondée et connut un commerce prospère. Un groupe de prêtres d'Ildris, membres de l'Anneau d'Onyx, volèrent des œufs de dragon afin de lancer de maléfiques rituels de corruption dessus. Une association d'aventuriers essuriens, thyatiens et draconiques récupérèrent les œufs et vainquirent l'Anneau d'Onyx en 785 APC. Le maître d'œuvre de ce succès était Giovanni Augustus, un thyatien des Îles de l'Aube, officier des légions impériales. Trouvant le nord magnifique, il ramena nombre d'informations à Thyatis. Bien des années plus tard, fort de ces informations, Thyatis mena une campagne de colonisation dans le nord. En 852 APC, cette colonisation s'acheva quand le roi Gallathon proclama l'autonomie des colonies comme le Ghyr.

En 900 APC, un nouvel empereur thyatien, Gabrionius IV, voulut conquérir une grande partie du monde. Il envoya des légions dans le nord en 903 APC. En 914 APC, encore un nouvel empereur monta sur le trône, Gabrionius V. Ce dernier a été beaucoup moins intéressé par la colonisation. Quelques années après, éclatèrent les guerres prismatiques suite à la découverte dans les montagnes de pierres dégagant des rayons prismatiques. Après 5 ans de guerre, le clergé d'Ukko, présenta une relique, Le Cœur-de-pierre, un magnifique rubis. Cette relique permit au dirigeant, le roi Qasmar (le père de Ganto, le roi actuel) de voir dans l'âme de ses lieutenants et qui lui était fidèle. La guerre s'acheva par une grande bataille à Galencourt, mais suite à celle-ci, le Cœur-de-pierre fut volée par Dahnakriss et jamais retrouvé depuis lors.

L'indépendance de ces anciennes colonies thyatiennes se fit d'elle-même. Quand le prince Ganto succéda à son père, seuls Val-profond, Valvert et le Havre occidental (ce dernier n'est pas visible sur la carte, mais juste à l'ouest de Val-profond) renouvelèrent leur allégeance à Ghyr. Les autres royaumes sombrèrent dans la rébellion. Il y eut une suite limitée d'engagements militaires. Les frontières furent sécurisées mais le Havre occidental révoqua son allégeance car mal aidé par Ghyr. Son allégeance va désormais à Valvert.

Depuis la vie suit son cours à Ghyr et chez ses alliés. En 993 APC, un vol de dragon détruisit les villages de Mont-blanc et Mont-sévère et les gobelins Hooten ont été repoussés depuis le sud jusqu'au Ghyr.

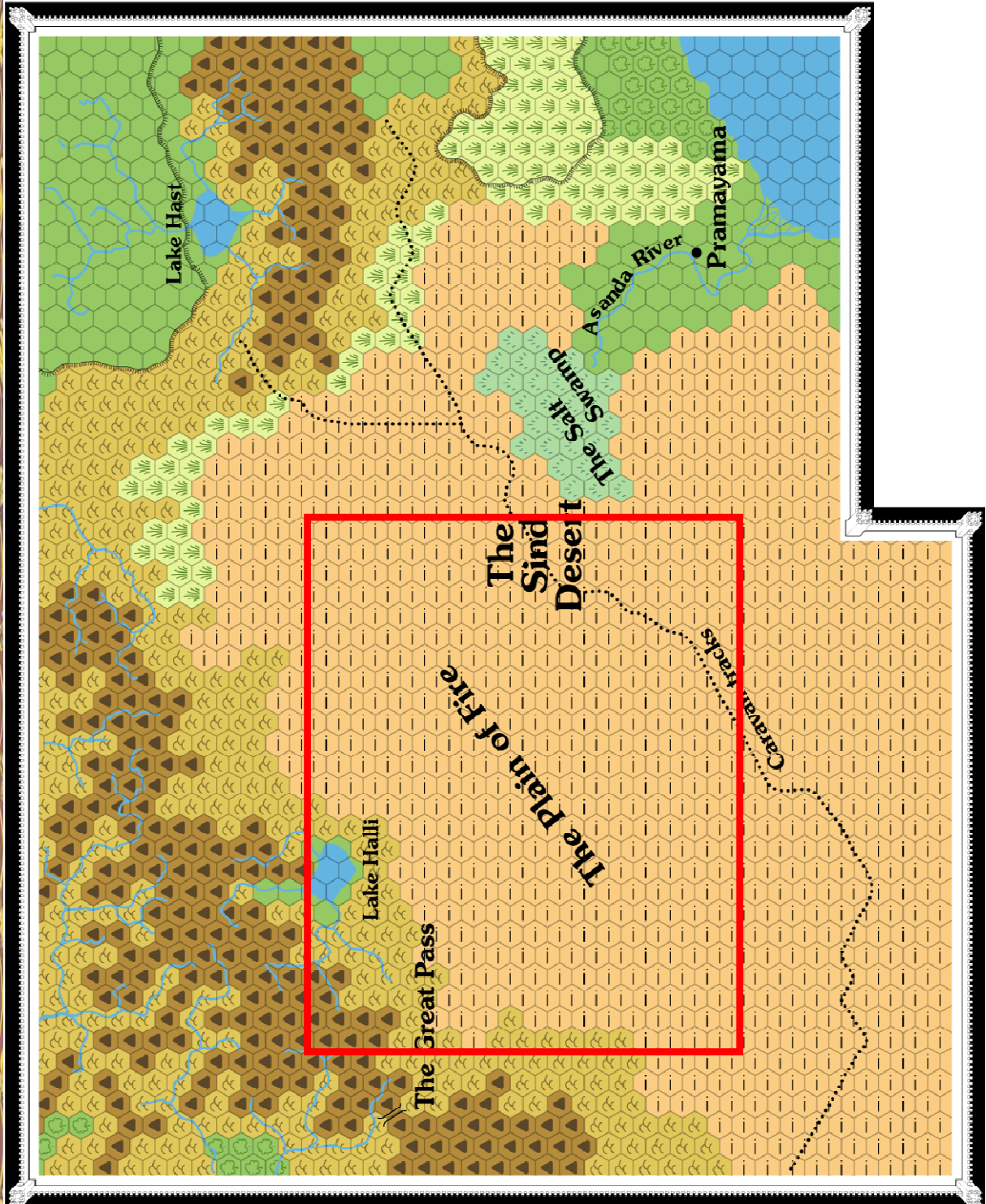
Graakhalia

Nom officiel	Concile de Graakhalia
Dirigeant	Conseil élu de 12 membres
Gouvernement	Assemblée démocratique
Inspiration	
Capitale	Pas de capitale
Villes principales	Pas de villes
Provinces	Le pays est constitué de petits groupes de populations
Ressources	Pas de commerce
Population	Elfes (clan Sheyallia), Gnolls (tribu Gruugrakh), Hommes-scorpion
Langages	Elfe, Gnoll, Commun, Terreux, Draconien
Alignements	CB, CN, NB, NA, CM
Dieux adoptables	Ilkundal (Corellon Larethian), Djaea (Rhéa), Calitha (Trishina), Pflarr
Dieux non adoptables	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Ranivorus (Yeenoghu)
Alliés	
Ennemis	

Tour d'horizon :

Ce pays est l'un des plus singuliers de tout Mystara. Il se situe à l'ouest du Monde Connu et du Sind, dans les plaines de Feu. En fait, c'est surtout en-dessous des plaines de Feu, que le « pays » s'est développé car dehors la température et l'environnement ne permettent pas l'épanouissement d'une civilisation. Mais ce n'est pas encore cette caractéristique qui est la plus exceptionnelle, c'est sa population. En effet Graakhalia est majoritairement (quoique faiblement) peuplé d'elfes (du clan Sheyallia) et de gnolls (de la tribu Gruugrakh)... et encore plus étonnant, c'est qu'ils cohabitent ensemble sans trop de problèmes et ont élaboré un gouvernement commun.

Le pays s'est ainsi constitué à la suite d'une longue histoire douloureuse, les gnolls se rapprochant des standards comportementaux et surtout moraux, des elfes. Ils vivent sous la terre dans des cavernes proches de la surface où ils sortent régulièrement. Ils vivent éloignés des autres peuples et survivent.



Géographie :

Graakhalia est en fait principalement un ensemble complexe et entremêlées de cavernes, assez proches de la surface. Celles-ci sont situées sous le grand désert nommé la « Grande Désolation » (Cf. le paragraphe dédié à cette zone). Nombre de ces cavernes sont parfaitement inhabitables car sans nourriture disponible, remplies de gaz mortels, d'une topographie les rendant inhabitables, au sol de pierre friable... Mais d'autres permettent la

vie. Graakhalia est ainsi divisée en deux zones : Brekvarg (l'extérieur) et Lahkvarg (le monde souterrain).

- **Brekvarg** : ces plaines sont à éviter autant que faire ce peut. Il y fait extrêmement chaud (de 35°C à 50°C à l'ombre) le jour, sans eau disponible. La déshydratation menace donc rapidement. Le sol est parsemé d'un grand nombre de crevasses et de canyons. Quelques unes de ces ouvertures dans le sol, conduisent aux réseaux de cavernes qui se cachent sous la plaine de Feu. On trouve un peu partout des dépôts d'une pierre singulière. Cela peut aller de petits grains jusqu'à des roches de plusieurs tonnes à moitié enfouies dans les gravats. Dans le noir, cette pierre irradie très légèrement de la chaleur et de la lumière d'une couleur rougeâtre.
- **Lahkvarg** : il s'agit de l'immense complexe de cavernes sous la surface de la plaine de Feu et où vivent principalement les habitants de la région. Des explorateurs ont dénombrés au moins une douzaine de niveaux habités, avec des interconnexions dans tous les sens entre eux et aussi avec la surface. Certaines cavernes accèdent à l'air libre et procurent de l'air pour les autres, par des courants d'air. Elles sont appréciées des habitants où ils placent des minéraux pour « jouer » avec le soleil ou font des cultures de plantes à photosynthèse pour varier l'alimentation ; on les nomme les « caves-soleil ». Les cavernes contiennent aussi nombre de rivières, lacs, marres,... souterrains. Les habitants de Graakhalia les utilisent pour survivre et s'y prélasser. Les habitants de Graakhalia ont, par commodité, séparé le Lahkvarg en plusieurs régions que voici :
 - **Braatmok**, située au sud-ouest, surtout occupée par d'immenses colonies de moisissures jaunes,
 - **Orkmok**, située au nord qui comporte des cavernes souvent visitées par les humanoïdes provenant des montagnes Noires,
 - **Rhialliamok**, à l'est et au sud, que les elfes planifient d'explorer. Elles se poursuivent jusque sous le Sind,
 - **Gronkmok**, qui constitue les cavernes les plus habitées,

De plus, en fonction de la profondeur, les niveaux ont des noms :

- **Labnmok**, pour les niveaux inférieurs,
- **Gaarmok**, pour les niveaux intermédiaires et
- **Vrasmok**, pour les niveaux supérieurs

Quelques cavernes « d'intérêt » :

- **La Forêt pervertie** : c'est tout ce qui reste des anciennes forêts de la Grande Désolation. Seuls les plus braves s'y aventurent car elle est très dangereuse. On y trouve des arbres carnivores, des créatures monstrueuses tapies au milieu des troncs,... Les chamans y vont parfois pour chercher des composants rares.

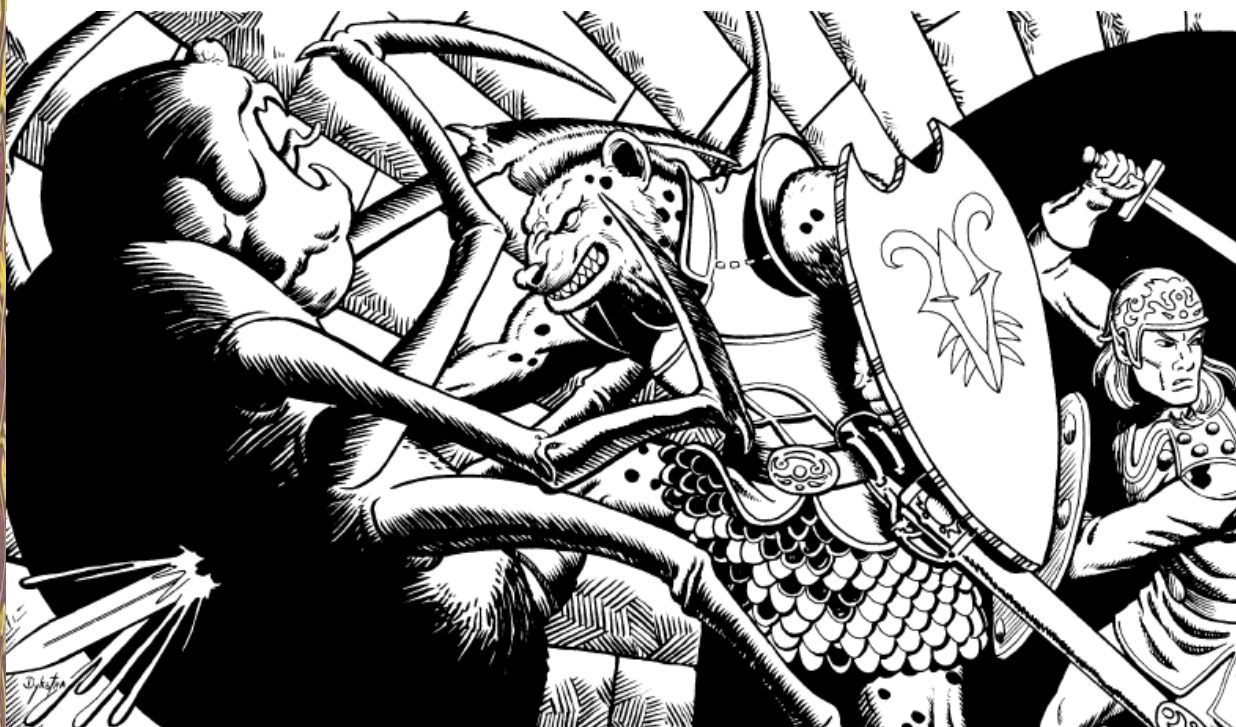
Le petit atlas de Mystara

- **Bronkhaat** : dans les niveaux supérieurs de l'ouest, cette caverne abrite une colonie d'hommes-scorpions... S'y aventurer pour un habitant de Graakhalia, c'est s'exposer à une mort à peu près certaine.
- **Klahktar** : ce petit complexe de cavernes est le territoire d'une autre monstruosité... un tyranneuil.
- **L'Abyesse de feu de Moktor** : loin en profondeur, cette caverne est partiellement occupée par de la lave, des gaz mortels et par... un ancien dragon rouge nommé Verminthrax. Il ne fait pas non plus bon s'y aventurer.

Population :

La « vraie » population de Graakhalia est constituée des elfes Sheyallia et des gnolls Gruugrakh. Ils vivent ensemble comme cela expliqué dans les deux paragraphes suivants. Mais on y trouve également d'autres créatures (ettercaps,...).

- **Les elfes Sheyallia** : contrairement aux autres elfes, ceux-ci vivent la majeure partie de leur temps sous terre. Néanmoins, ils peuvent remonter régulièrement à la surface. Ils n'ont donc pas pris les mêmes caractéristiques physiques spécifiques que les elfes sombres et les elfes noirs. Ils ont gardé les traditions et comportements « classiques » des elfes, exceptés du fait que leur environnement et le contact prolongé avec les gnolls Gruugrakh, même si ces derniers sont civilisés, les ont un peu fait changer. Ils cultivent les champignons, lichens et autres mousses, élèvent des limaces géantes, lézards souterrains,... Ils cherchent aussi le moyen de détourner des rivières, voire des lacs (le lac Amsorak par exemple...). Ce sont donc de bons ingénieurs hydrauliques. Comme les autres elfes, ils sont experts en magie profane, mais on trouve aussi dans leurs rangs des chamans et des druides. Les prêtres sont plus rares. Ils vénèrent soit la « Nature » (Djaea / Rhéa répond alors aux prières), soit Ilsundal / Corellon Larethian. Ils parlent l'elfe, voire parfois le gnoll.
- **Les gnolls Gruugrakh** : ils ressemblent à des gnolls normaux, bien qu'un peu mieux tenu. Ils se sont alliés aux elfes et ont pris une bonne partie de leur coutume et style de vie. Ils sont donc très majoritairement d'alignement Chaotique Bon ou Chaotique Neutre. Ils ne sont pas stupides et ne constituent plus les pillards que l'on connaît habituellement. Ils ont aussi appris des elfes, le tir à l'arc, dans lequel ils excellent pour chasser. Du à leur culture singulière, ils ont un assez grand nombre de lanceurs de sorts, principalement des chamans, des shugenjas et des druides. Ils parlent le gnoll et souvent l'elfe. Ils vénèrent principalement la « Nature ». Djaea/ Rhéa et Pflarr répondent à leurs prières. Les quelques gnolls restés ou redevenus maléfiques, peuvent se tourner vers leur divinité tutélaire, Ranivorus / Yeenoghu, ou bien vers Atzanteotl / Tezcatlipoca.
- Enfin, on trouve des **hommes-scorpions** qui vivent dans certaines zones. Eux ont conservé toutes leurs habitudes et ne se mélangent donc pas avec les elfes et les gnolls, et les attaquent d'ailleurs à vue... d'ailleurs ils attaquent à peu près toute autre créature à vue. Ils parlent le commun et le terreux.



Gouvernement :

Chaque groupe d'elfes / gnolls élit son chef. Quand plusieurs campements ou communautés se situent proches les unes des autres, ils élisent également un « grand chef » commun.

Enfin, un conseil global de 12 membres (6 elfes et 6 gnolls) est élu pour gouverner l'ensemble de la communauté. Toutes les décisions sont prises par vote à la majorité.

Coutumes :

La nourriture étant difficile à trouver dans ces contrées, les elfes et les gnolls mangent un peu de tout : champignons, lichens, mousses, poissons aveugles des profondeurs, serpents, chauves-souris, steak de limace géante, insectes,... Ils élèvent également des lézards géants pour le bât ou la monte, et des belettes géantes comme animal de compagnie. Le commerce se fait surtout par troque. Il n'y a pas de monnaie.

Les cérémonies funéraires se terminent par un bûcher (aussi bien pour les elfes que pour les gnolls), après une procession.

L'éducation des jeunes comprend un rite, « le temps de partage » où les jeunes elfes passent au moins un an à vivre avec les gnolls et réciproquement. Cela assure une grande compréhension mutuelle. Sinon, on apprend aux jeunes tout simplement à survivre dans cet environnement qui est le leur.

Les habitants de Graakhalia disposent d'un code d'honneur strict. Il tend à contenir ses émotions, surtout quand on a affaire avec des étrangers à leur groupe.

Les mariages entre elfes et gnolls sont interdits (par les elfes). Les gnolls pratiquent la polygamie, bien qu'elle ne soit guère très répandue.

Histoire :

Les premiers gnolls du clan Gruugrakh sont arrivés dans la plaine de Feu vers 1.000 AVC. Ils ont découvert l'étrange réseau de caves souterraines, possédant de l'eau et de la végétation. Ils décidèrent d'y rester et de s'y installer. Beaucoup moururent tués par les plantes carnivores et autres monstres, après avoir mangé des végétaux vénéneux,... Mais ils s'accrochèrent et finirent par s'acclimater après trois générations. Ils nommèrent l'endroit « Graakh », ce qui signifie « rude » en gnoll.

Des décennies plus tard, des humanoïdes venus des montagnes Noires, trouvèrent les cavernes. Les gnolls, peu désireux d'avoir de tels « compagnons », les attaquèrent, profitant de leur connaissance du terrain et des poisons à disposition. Ils exterminèrent les humanoïdes jusqu'au dernier, afin que l'information de l'existence de ces cavernes ne puisse être ébruitée.

En 528 AVC, 3.000 elfes Sheyallia en provenance de la Péninsule du Serpent, trouvèrent les caves à leur tour, bien content de trouver de l'eau lors de leur traversée de la plaine de Feu. Etonnés d'y trouver des bâtiments de pierre sans aucun habitant, ils commencèrent à s'y installer. Malheur à eux, c'était à Braatmok, et quelques jours plus tard, quand la saison de la reproduction fut venue, d'immenses patches de moisissures jaunes lâchèrent leurs spores, tuant de nombreux elfes. Ces derniers quittèrent ces cavernes pour d'autres... et tombèrent sur les gnolls. De violents combats eurent lieu. Mais les elfes ne sont pas les orques ou les gobelins et ils tinrent bon. Chacun des deux peuples finit par s'octroyer des cavernes et les escarmouches sanglantes durèrent longtemps, se raréfiant tout doucement.

Des contacts plus amicaux, commencèrent à avoir lieu, grâce au commerce. Mais la méfiance mutuelle était toujours importante, malgré que la présence des elfes, ait fait évoluer les gnolls dans leur façon d'être. Au final, les dirigeants des deux peuples décidèrent qu'il était temps de progresser. Pour ce faire, ils optèrent pour une solution radicale. Ils imposèrent des échanges de prisonnier. Cela permit finalement aux deux communautés d'en apprendre plus sur l'autre et de mixer les coutumes, d'autant que la rudesse de l'environnement global les y aida. Au final les prisonniers devinrent des hôtes... jusqu'à ce qu' l'on arrive à la situation actuelle.

En 610 APC, un groupe d'elfes venu des terres du nord-ouest rencontra les elfes Sheyallia dans la plaine de Feu. Ils décidèrent de rester avec leurs cousins et de s'installer à Graakhalia. Cela ne fut pas sans poser de problèmes, d'autant que ces nouveaux venus, eurent du mal à cohabiter avec les gnolls. Certains s'adaptèrent, d'autres durent être expulsés. En 722 APC, arriva un évènement plus grave, quand un elfe, Jennial, issu de cette communauté immigrée, mena une révolte avec d'autres elfes, contre la société de Graakhalia. La rébellion fut matée dans le sang. Jennial fut exécuté. Depuis cette histoire reste dans les mémoires et est enseignée aux jeunes gnolls et elfes pour que cela ne se reproduise plus.

La Grande Désolation

Nom officiel	La Grande Désolation (mais ce n'est pas un pays)
Dirigeant	Aucun
Gouvernement	Aucun
Inspiration	
Capitale	Pas de capitale
Villes principales	Pas de villes
Provinces	Le pays est constitué de petits groupes de populations
Ressources	Pas de commerce
Population	Quasiment aucune
Langages	Urduk, Sindhi, Orque, Géant, Commun (thyatien), Terreux, Igné, Draconien, Gobelien, Gnoll
Alignements	CN, CM, LM, NM, NA, CB, LN
Dieux adoptables	Agni, Brishapati, Mitra, Savitrî, Shiva, Simurgh (Varuna), Sûrya, L'Unique (Io), Diamant (Bahamut), Ka (Shekinester)
Dieux non adoptables	Indra, Kali, Rudra, Karaash (Illneval), Yurtrus, Yagraï, Jammudaru (Vaparak), Zugzul (Surtur), Perle (Tiamat), Ranivorus (Yeenoghu)
Alliés	
Ennemis	

Tour d'horizon :

Ce territoire ne correspond à aucun pays. Il s'agit d'un immense désert situé tout à fait à l'ouest du Monde Connu, accolé au Sind et bordé à son ouest par les montagnes Noires qui donnent sur Hule. Au sud, la Grande Désolation est bordée par la mer de la Terreur. Malgré son extrême aridité, on y trouve deux lacs de taille respectable, le lac Hast au nord-est et un lac salé, le lac Halli au nord-ouest. A l'est, une partie du Sind se trouve techniquement dans la Grande Désolation, jusqu'à la grande rivière Asanda qui irrigue le Sind. Au centre-nord de la Grande Désolation se situe le pire endroit, la plaine de Feu (qui recouvre les cavernes de Graakhalia, Cf. paragraphe précédent). Le désert est très aride, parsemé de canyons et de crevasses avec des températures pouvant monter à plus de 50° degré Celsius à l'ombre, tandis qu'en plein hiver, il y fait froid et il peut être recouvert de neige. On trouve un peu partout des dépôts d'une pierre singulière. Cela peut aller de petits grains jusqu'à des roches de plusieurs tonnes à moitié enfouis dans les gravats. Dans le noir, cette pierre irradie très légèrement de la chaleur et de la lumière d'une couleur rougeâtre.

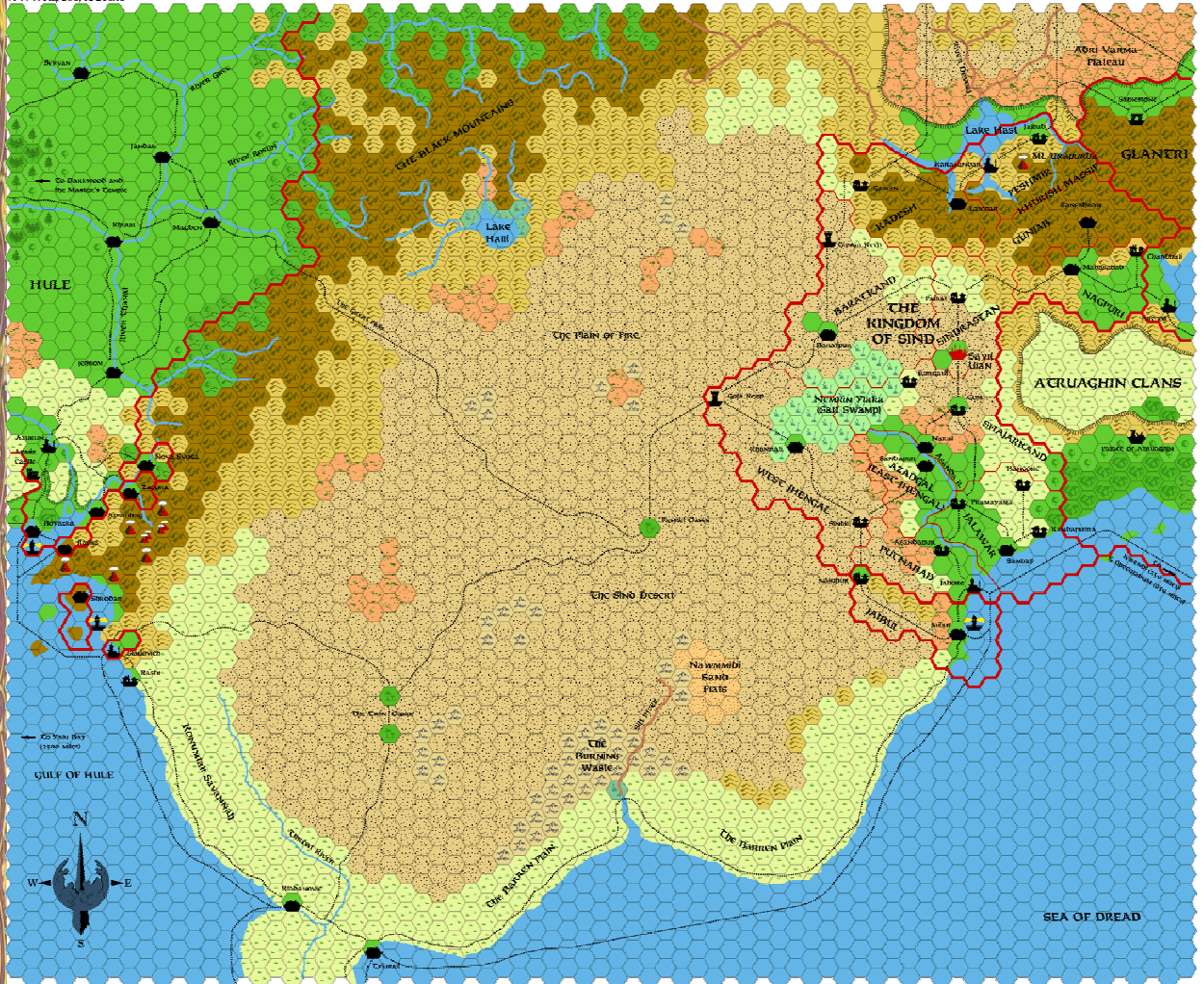
Environ 100.000 nomades urduks habitent le désert : des brigands, chasseurs, éleveurs, hors-la-loi divers,... Mais il n'existe aucune structure de gouvernement. On trouve également toute une faune animale et monstrueuse adaptée à la vie du désert, ainsi que des dragons bleu et d'airain, des créatures élémentaires du feu (salamandres, efrits,

Le petit atlas de Mystara

phoenix...) et des humanoïdes, principalement des orques, des ogres, des hommes-scorpions, des thouls, des trolls et des géants des sables et du feu.

The Kingdom of Sind and the Great Waste, 1000 AC
Based on X4, X5, Dragon 169 and Champions of Mystara
Cartography by Chourin Tail, March 2005; last revised JUNE 2005
WWW.THORF.CO.UK

24



Notes
This map is a work in progress. It is still awaiting changes to bring it into line with certain other sources - most notably the 8 mile per hex scale maps of the Gulf of Hule, but also certain areas of Sind and the Northern Wastelands, as well as the Glantri-Sind border, Lake Amusarak and the Atruaghin plateau.

For now it includes all the relevant updates from the sources listed above.

A l'ouest de la Grande Désolation se dresse la barrière des montagnes Noires. Elles aussi sont dangereuses et infestées d'humanoïdes : orques, ogres, gnolls, kobolds, tous les types « classiques » de gobelinoïdes, des géants, des nains, des dragons rouges et d'or, des hommes-scorpions, des harpies, des neanderthals, des athachs et autres animaux et créatures monstrueuses des montagnes (wyverns, manticores, chimères,...). Mais les montagnes Noires ne sont pas vraiment dans ce chapitre, juste mentionnées ici.

Tout à fait au sud-ouest de la Grande Désolation, là où le climat devient de nouveau vivable, une cité-état indépendante, la cité-état de Slagovich s'est installée et prospère. Elle fait d'ailleurs du commerce entre autres avec le Sind.

Histoire :

Il y a de cela des millénaires, la Grande Désolation était une grande forêt tempérée qui s'épanouissait des deux côtés des montagnes Noires. En 3.000 AVC, quand la civilisation de Blackmoor s'effondra, se détruisant dans un terrible cataclysme, l'axe terrestre de Mystara changea. Le climat changea brutalement et des catastrophes naturelles (tremblements de terre, volcans,...) secouèrent les terres. Cela détruisit la forêt à l'est des montagnes Noires et changea profondément le climat. Privée d'une grande partie de ses précipitations, la terre de la Grande Désolation ne s'en remit jamais, devenant un désert aride et hostile, détruit par les vents et quelques trop rares pluies violentes.

A l'est de la Grande Désolation, à compter de 2.250 AVC, se forma petit à petit le Sind avec la rencontre des populations sindhis et des urduks, qui s'établirent le long de la rivière Asanda. A compter de 1.291 AVC, des humanoïdes, en commençant par des ogres, commencèrent à s'établir dans le désert. En 1.257 AVC, la grande tribu des orques rouges menée par Wogar, anéantit le Sind et plus à l'est Atruaghin, puis ils furent battus par les sindhis alliés aux cavaliers urduks. Cette victoire fut possible quand un urduk revint du sud, de la péninsule du Serpent, avec des alliés karimaris et 5 éléphants de guerre. En 1.250 AVC, les orques étaient battus. Cet épisode permit aux sindhis de marquer leur frontière ouest.

Hâvregel (Frosthaven)

Nom officiel	Royaume d'Hâvregel
Dirigeant	Roi Brunnkarth
Gouvernement	Monarchie despotique
Inspiration	Géants du froid
Capitale	Inconnue
Villes principales	Pas de villes
Provinces	Pas de provinces
Ressources	Pas de commerce
Population	Plus de 6.000 géants des glaces
Langages	Géant (Hymsprach)
Alignements	CM, NM, CN
Dieux adoptables	
Dieux non adoptables	Thrym, Kostchtchië
Alliés	
Ennemis	Norwold, Kaarjala, Ghyr

Tour d'horizon :

Ce royaume se situe sur une île très loin au nord, en fait au nord du continent Brun, de l'autre côté du cercle polaire. Cette île est principalement habitée par une grande population de géants des glaces dont plus de 2.000 sont des combattants. Mais on y trouve aussi toute une population de créatures des glaces.

Le géant le plus fort, en devient le roi à la mort du précédent. C'est actuellement le roi Brunnkarth qui est au pouvoir. C'est un combattant très aguerri... comme tous ceux qui s'assoient sur le trône.

Au cœur de l'hiver, l'océan gelé, relie Hâvregel au continent. Du coup, au moins une fois tous les 5 ans, 2.000 pillards géants des glaces quittent l'île pour une partie de pillage, principalement sur le Norwold mais aussi un peu sur Ghyr et le Kaarjala. Les géants de froid se séparent en plusieurs groupes pour ce faire. Une fois leur pillage terminé, ils rentrent chez eux avec leur butin, avant que le printemps ne fasse fondre la banquise qui les ramène sur leur île. Il est dit que leur butin est conservé au secret du plus profond de leurs cavernes gelées. De grands trésors doivent certainement s'y cacher.

Les géants de froid sont répartis un peu sur toute l'île. Ils vénèrent très majoritairement leur dieu tutélaire Thrym, mais quelques « hérétiques » vénèrent Kostchtchië.



Hule

Nom officiel	Les Terres Sanctifiées de Hule
Dirigeant	Le Maître
Gouvernement	Théocratie (aux mains de « saints hommes »)
Inspiration	Légère inspiration turque / assyrienne / indienne (d'Asie)
Capitale	Le Temple « Grand Royaume » ou « Temple de la Mort »
Villes principales	Magden
Provinces	Beaucoup de provinces (des sandjaks)
Ressources	Très peu de commerce extérieur
Monnaie	lire (or), kuru (argent), piastre (cuivre)
Population	Humains, Orques, Gnolls, Gobelours, Kobolds, Ogres, Gnomes, Trolls, Géants des glaces
Langages	Huléen, Orque, Gnoll, Gobelin, Draconien, Géant, Commun, Gnome
Alignements	CN, CM, NM, CB, LM, NA, LN
Dieux adoptables	Eiryndul (Erevan Ileserè), Faunus (Pan – Damh), Flandal Peudacier, Garl Brilledor, Harrow, Hel, Iliric (Math Mathonwy), Korotiku, Loki , Rathanos (Râ), Tyche, Valérias, Wayland
Dieux non adoptables	Alphaks, Bagni Gullymaw, Bartziluth, Crakkak, Crétia, Demogorgon, Jammudaru, Kali, Karaash, Leptar, Loup, Masauwu, Mrikitat, Orcus, Perle, Ranivorus, Seth, Talitha, Thanatos, Thrym
Alliés	
Ennemis	

Tour d'horizon :

Ce pays est reclus à l'ouest du Monde Connu et de la Grande Désolation, derrière les montagnes Noires. Ses habitants n'ont que peu de contacts avec l'extérieur, dû au relief naturel qui encadre le pays et aux règles qui régissent la société huléenne.

Le pays est peuplé majoritairement d'humains, mais on y trouve aussi de forts contingents de différents humanoïdes et de quelques lycanthropes. Les humains et les humanoïdes vivent « à peu près » ensemble, dans une paix précaire. Les conflits sanglants ne sont pas rares, mais le pays garde son unité et les humanoïdes acceptent l'autorité du chef du pays.

Le pays est gouverné par le plus saint des « saints hommes », appelé le Maître. C'est une sorte de théocratie, mais pas dédiée à un dieu spécifique ou à un panthéon. Il existe un ensemble de dieux vénérés et une liste de dieux interdits. Ces deux listes ne sont pas figées et de nouveaux dieux non connus à date à Hule, pourraient intégrer l'une ou l'autre liste. L'identité du Maître est inconnue. Il gouverne depuis le plus grand des temples, le temple du « Grand royaume » comme appelé par les habitants, ou « temple de la mort » par les autres. Le pays est divisé en de multiples provinces, nommées des sandjaks.

Great Hule & The Midlands

AC 1000

Political Units

Great Hule:

A) The Nine Kingdoms:

- 1-Boludir
- 2-Karsun
- 3-Huyule
- 4-Yozgulak
- 5-Birgidir
- 6-Karsile
- 7-Eiwanjan
- 8-Jandir
- 9-Kuliyi

B) The Converted Lands

- 10-The Monzagian Banat
- 11-The Sandjak of Antasyn
- 12-The Bulzan Voivodina
- 13-The Olgarian Levija

Kavkaz

14-Dvinzina

15-Grouzhina

16-Azardjian

17-Chengouch

18-Kyurdukstan

Midlands

19-Sardjikjian

20-Douzbakjian

21-Balitan Tribes

22-Kazmens Clans

Savage Baronies

23-City State of Nova-Svogda

24-City State of Zvoornik

25-City State of Zagora

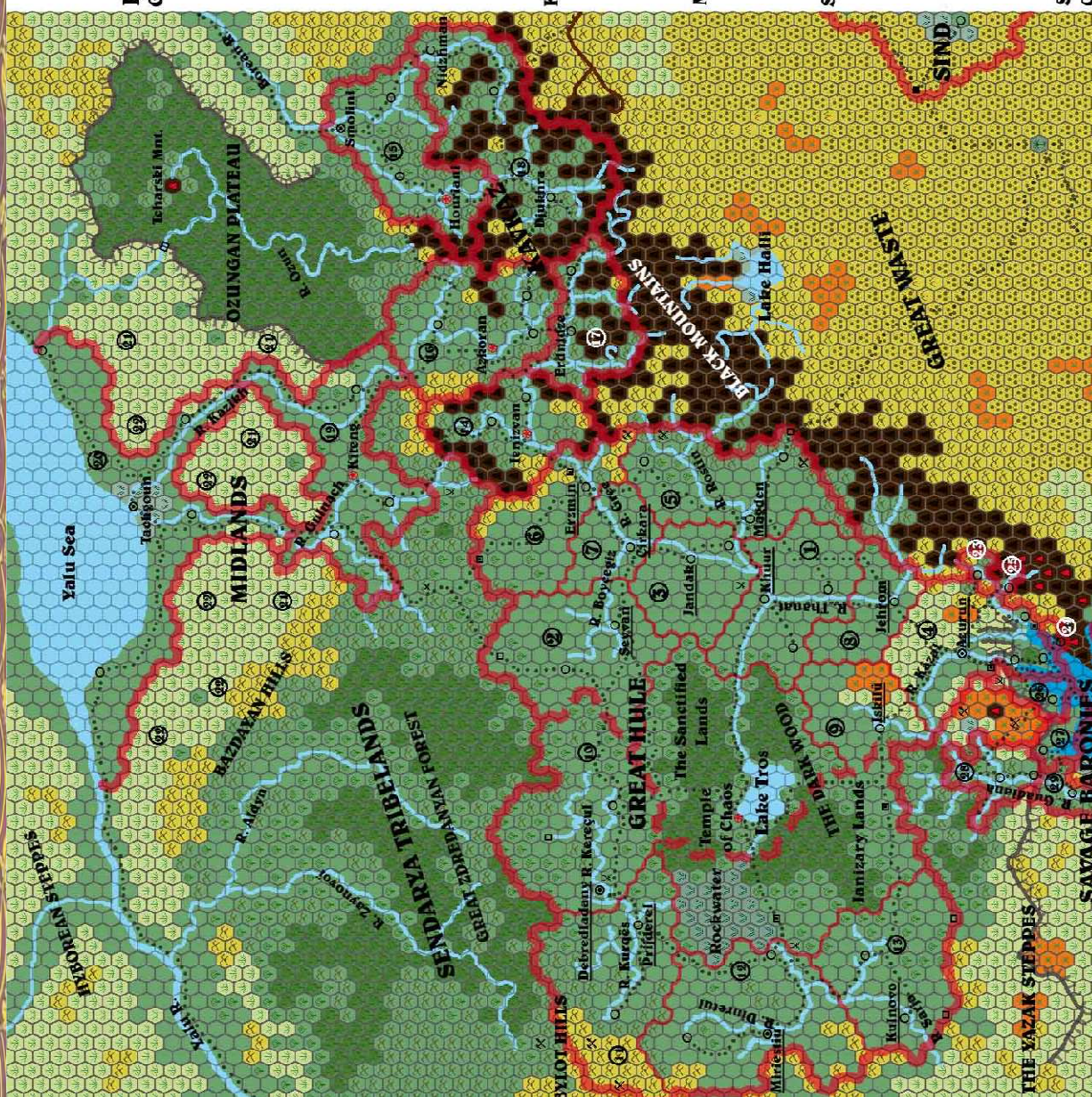
26-Dominio de Vilaverde

27-Estado de Texeiras

28-Baronia de Torreon

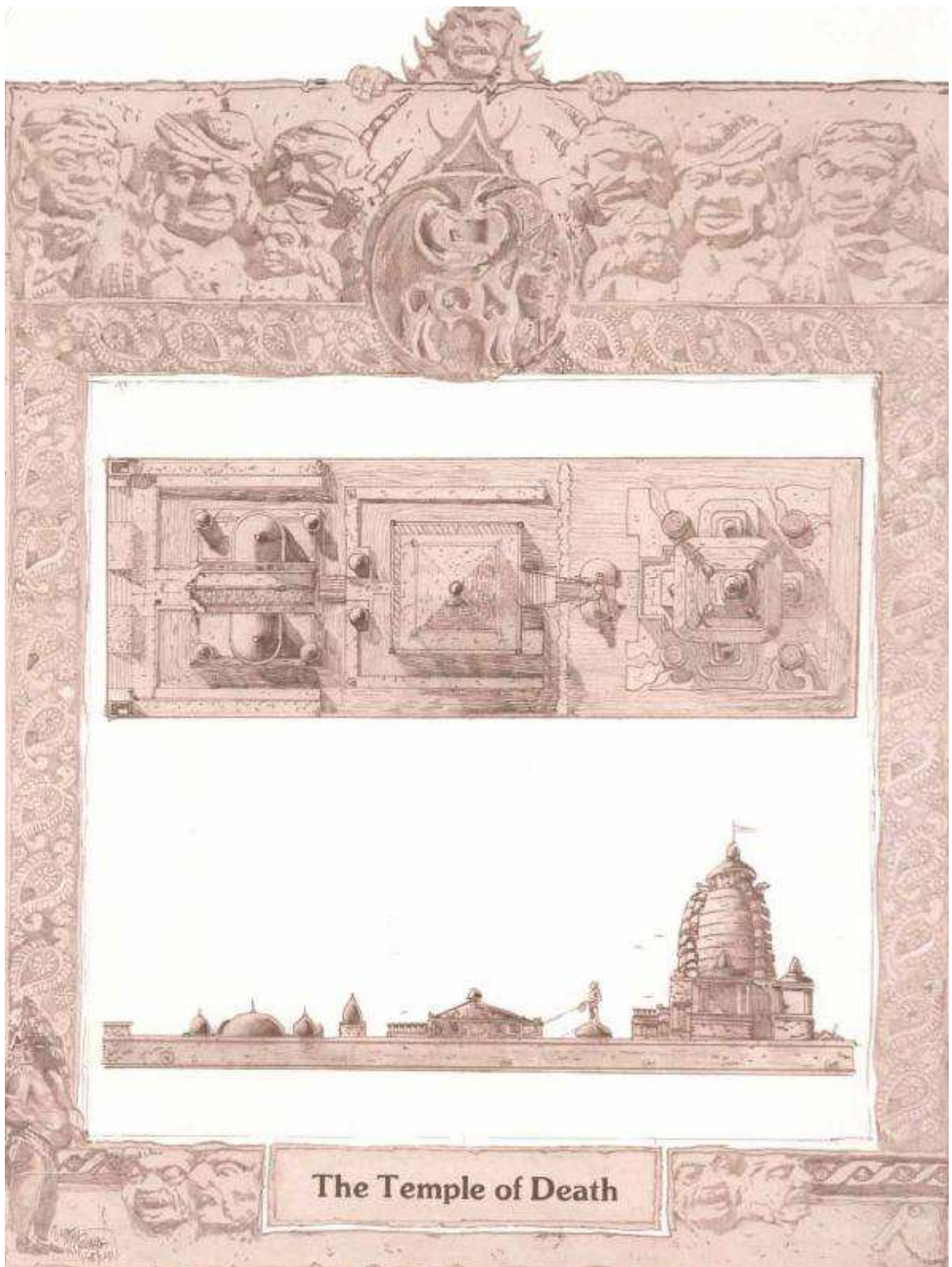
29-Baronia de Narvaez

Scale: one hex equals 24 miles
Christian Constantin, 1999



Géographie :

Le pays se situe juste à l'ouest des montagnes Noires qui génèrent une impressionnante barrière naturelle. Derrière elles, le pays s'étend avec de grandes prairies cultivées et de profondes forêts. Au nord le pays est délimité par la « mer » Yalu et au sud par les territoires des baronnies sauvages et les steppes de Yazak. Le centre du pays comprend un grand lac, le lac Tros, au bord duquel trône la « capitale », le temple du *Grand Royaume*.



La population et la société :

Comme précisé, la population est principalement humaine. Elle est divisée en plusieurs classes que voici :

- **Les brigands** : il s'agit des hors-la-loi qui en fait ne sont plus considérés comme membres de la population. On les considère comme « incroyants ». Il n'y a plus aucune place pour eux dans la société huléenne.

Le petit atlas de Mystara

- **Les gens du peuple** : il s'agit bien sûr du gros de la population, à une très grande majorité. Elle comprend tous les paysans, artisans, commerçants, serviteurs, soldats... Les étrangers en visite dans le pays sont traités comme s'ils appartenaient à cette classe, à l'exception des prêtres d'un dieu connu à Hule. La majorité de la population vénère les mêmes dieux (ou l'un d'entre eux) que les dirigeants.
- **Le clergé** : il s'agit des prêtres et adeptes qui tiennent les temples et sanctuaires. Ils guident et instruisent le peuple et peuvent servir de leaders parfois.
- **Les prophètes** : ils voyagent à travers tout le pays. Ce ne sont pas des officiels du gouvernement, mais ils sont reconnus pour leur sagesse et leur esprit de jugement. Ils agissent comme juge là où les autorités officielles ne peuvent le faire. Bien qu'ils n'aient aucun pouvoir « temporel », leur jugement est souvent appliqué et respecté. Il est de tradition qu'ils voyagent accompagnés d'un chien et d'un enfant tenant une lanterne.
- **Les ermites** : ils proclament avoir reçu une vision de l'un des dieux ou déesse autorisés, qui leur a alors ordonné de vivre seuls dans la nature. Ils ne se lavent pas, ni ne coupent leurs cheveux. Il n'est pas rare que les paysans cherchent auprès des ermites des conseils spirituels.
- **Les médiums** : leur rôle est similaire à celui d'une police... des crimes et des âmes. Ils voyagent dans le pays librement, souvent sous déguisement. S'ils ne sont pas déguisés, ils portent une robe rouge, un masque de cuir noir, une masse d'armes et une amulette de cristal. Ils ont deux principales tâches :
 - Premièrement, ils recherchent les criminels, à savoir les voleurs, violeurs, meurtriers,... bref tous les crimes de droit commun mais également tous ceux qui ont de « mauvaises pensées », à savoir qui ne respectent pas les dieux autorisés. Ne pas croire aux miracles prodigués par les *saints hommes* est ainsi considéré comme un crime et deviennent des « mauvais croyants ». Tous les utilisateurs de magie profane tombent aussi dans cette catégorie directement.
 - Deuxièmement, ils recherchent les vertueux candidats pour intégrer le service du gouvernement. Ceux qu'ils pensent dignes, sont amenés auprès des dirigeants pour y être testés.

Les médiums sont à la fois craints et respectés. Ce sont souvent des inquisiteurs, druides, oracles ou psions.

- **Les saints hommes** : ils forment les gouvernants de Hule. Le plus « saint » d'entre eux, est le maître. Une grande aura de mystère flotte tout autour d'eux.

Parmi les humains, on trouve une petite partie de la population dont les origines sont complètement inconnues et qu'on appelle les « Darines », il s'agit de population de type « gitans ».

Le petit atlas de Mystara

En plus des humains, on trouve donc tout un tas d'humanoïde, principalement des Orques, Gnolls, Gobelours, Kobolds, Ogres, Gnomes, Trolls et Géants des glaces. Les nains, hins et les elfes ne sont pas connus et seraient regardés avec grande curiosité s'ils devaient en venir.

Tous ces humanoïdes ne sont pas considérés comme faisant partie des classes. Ils sont traités à part. Les humains s'en méfient car on ne sait jamais si un ogre ne va pas devenir agressif soudainement. Mais ils se mélangent à la population et fournissent une partie non négligeable des troupes de base.

Le pays est en paix – à date – et la vie suit son cours. Les gens du peuple travaillent librement et doivent participer aux cérémonies religieuses au moins deux fois par semaine, sous peine qu'un médium ne les juge « mauvais croyant ». C'est le clergé qui a la charge d'organiser ces cérémonies. Elles ont lieu toutes les nuits. Chaque semaine, le clergé organise également une procession au travers de la ville ou du village à la recherche de signes de « miracles ». C'est aussi souvent l'occasion de faire la fête, de danser, manger et de boire.

Les animaux sont très respectés, à l'exception de ceux qui sont dangereux et les gens du peuple s'en méfient car on ne peut jamais savoir si un animal ne pourrait être un médium transformé (cela arrive fréquemment).

Les « mauvais croyants » sont souvent condamnés à des peines de travaux forcés, à moins qu'ils puissent prouver que leur conduite a été dictée par une divinité.

Les dieux :

Les dieux vénérés à Hule sont majoritairement chaotiques (chaotique neutre ou chaotique mauvais). On en trouve 8 « principaux » et toute une série d'autres autorisés. Enfin quelques dieux sont interdits. Ils portent souvent des noms différents.

Les 8 dieux principaux sont (nom commun et nom huléen) :

- **Loki / Bozdogan** : c'est le dieu principal parmi les principaux. Il serait le fondateur du pays. Il est à la tête du « panthéon » huléen.
- **Masauwu / Yalanemek** : il constitue la « main droite » de Bozdogan et est le patron des médiums.
- **Orcus / Savashan** : le dieu des féroces guerriers de Hule
- **Alphaks / Veleketer** : le patron de troupes d'élite, les légions du Chaos et les Saints berserkers. Il est donc en rivalité avec Orcus / Savashan.
- **Faunus (Pan – Damh) / Eylenmek** : l'un des deux dieux les plus vénérés par les gens du peuple.
- **Talitha / Yazabali** : l'autre des deux dieux les plus vénérés par les gens du peuple. Il s'agit d'ailleurs d'une déesse.

Le petit atlas de Mystara

- **Thanatos / Buyulome** : dieu de la destruction. Il est censé monter sa monture... Perle (Tiamat) / Guzelik. Il est assez peu vénéré par les habitants de Hule.
- **Perle (Tiamat) / Guzelik** : dieu/déesse de la destruction au côté de Thanatos / Buyulome selon les légendes huléennes.

Voilà donc les 8 principaux dieux du panthéon huléen, sur lequel règne en maître, Loki / Bozdogan. Comme vous pouvez le constater, vu les dieux très chaotiques, et souvent maléfiques, il est étonnant que le pays conserve son unité.

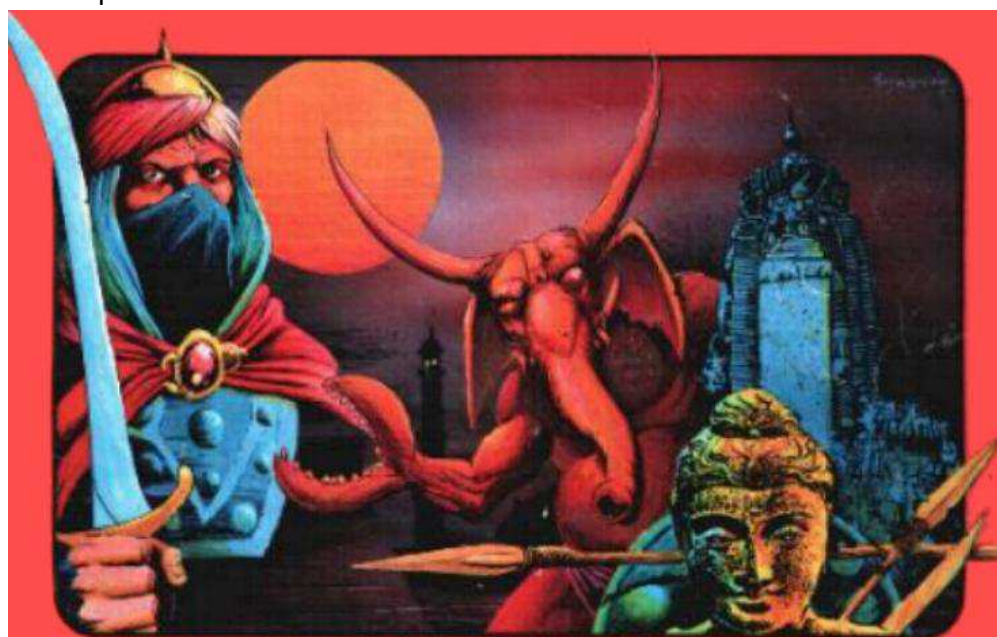
D'autres dieux existent / sont autorisés, même s'ils sont considérés à un degré moindre dans le panthéon. Beaucoup sont des dieux des humanoïdes du territoire, mais pas seulement. Il s'agit de :

Crakkak (Sekolah), Ranivorus (Yeenoghu), Jammudaru (Vaprak), Bartziluth (Hruggek), Bagni Gullymaw, Tyche, Eiryndul (Erevan Ileserë), Demogorgon, Seth, Crétia, Korotiku, Valérias, Flandal Peudacier, Garl Brilledor, Harrow, Iliric (Math Mathonwy), Karaash (Illneval), Leptar (Grankhul / Hircismus), Loup (Daragor), Mrikitat (Squerrik), Thrym, Wayland et Rathanos (Râ).

On trouve aussi deux déesses qui ont une position particulière dans le panthéon huléen. Il s'agit de Hel et Kali. Hel est considérée comme la « sombre mère » et la créatrice de Hule en tant que territoire physique (Loki étant considéré comme le fondateur de la nation). Et Kali aiderait Hel, en faisant vivre la Terre.

Histoire :

L'histoire de Hule est très peu connue. On suppose qu'Hule a été fondé par l'intervention plus ou moins directe de Bozdogan / Loki et de ses suivants peu avant 1.500 AVC. Sans doute s'agissait-il d'humains antaliens et nithiens. C'est le seul point d'histoire dont on soit à peu près sûr. Les humanoïdes devaient être présents ou sont venus après. En tout cas ils ont été vaincus par le pouvoir des « saints hommes » permettant au pays d'exister au pays tel qu'il est à présent.



Kaarjala

Nom officiel	Royaume de Kaarjala
Dirigeant	Roi Kaarlo Taavinen
Gouvernement	Royauté
Inspiration	Laponie & Finlande
Capitale	Kaarja
Villes principales	Kaarja, Tainuu, Lisaimt, Ekola, Felsinki, Polvijärvi, Rovantemi
Provinces	
Ressources	Fer, Bois, Tourbe
Monnaie	markka (or), penni (argent), oren (cuivre) + monnaie alphasienne
Population	Humains, Kobolds, Trolls des glaces, Géant des glaces, Gobelins, Lupins
Langages	Saamari, Vaarsu, Géant (Hymssprach), Alphasien, Qamuuq, Viaskan, Draconien, Gobelin
Alignements	CN, CM, NM, CB, LM, NA, LN
Dieux adoptables	Ukko, Ahto, Mielikki, Äkräs, Ilmatar, Rauni, Tapio, Pekko, Pellervo, Ilmarinen, Lemminkäinen, Väinämöinen, Vellamo, Cernunnos, Korotiku
Dieux non adoptables	Ajattara, Louhi, Loviatar, Tuonetar, Tuoni, Surma, Antero Vipunen, Hiisi, Kipu-Tyttö, Kurtulmak, Thrym, Kostchtchië, Loup (Daragor), Ramenos, Stodos, Memnor, Zalaj, Wogar (Maglubiyet)
Alliés	
Ennemis	Hâvregel

Tour d'horizon :

Kaarjala est le pays majoritairement le plus septentrional de tout Mystara. Il se situe à l'extrême nord-est du continent Brun, au nord du Norwold, et encore sans avoir de frontières communes avec lui. Il est donc situé un peu au sud-est d'Hâvregel, le pays des géants des glaces et au-delà du cercle polaire arctique.

Personne ne s'étonnera donc que ce soit un pays de neige, de glace et de froid. Les habitants s'y sont habitués, en particulier grâce à la magie et à un puissant artefact, le *Sampo* qui génère tout autour de lui, un climat surnaturel plus chaud. La population « civilisée » du pays ne comprend que des humains appartenant à deux ethnies et cultures différentes. A part eux, seules trois races d'humanoïdes vivent dans les pourtours et de nombreux monstres des glaces bien sûr. On trouve également des animaux dont de grandes hardes de rennes, aussi bien sauvages que domestiqués.

Le pays entretient assez peu de relations avec l'extérieur, vu sa position géographique et climatique. C'est bien sûr avec le Norwold qu'il y a le plus d'échanges.



Géographie :

Le pays se situe principalement dans la plaine d'Autuasmaa, par delà le cercle arctique. Au sud la grande rivière Maanselkä court d'ouest en est. Celle-ci est bien sûr gelée en hiver. Trois grands lacs parsèment le territoire, d'ouest en est :

- Le lac Hämäräjärvi d'où la rivière Maanselkä prend sa source,
- Le lac Pohjanjärvi au nord,
- Le lac Isojärvi au sud-est alimenté par la rivière Maanselkä qui en ressort à l'est pour aller plus loin se jeter dans la mer de l'Aube

Ces lacs sont bien sûr gelés en hiver.

La plaine constituait autrefois le lit d'un grand glacier. Des siècles de sédimentation ont finis par combler le lit du glacier laissant quelques terres riches au nord, qui peuvent donc être cultivées en été, grâce aussi à l'influence du Sampo. Quand elles ne sont pas cultivées, les

Le petit atlas de Mystara

terres de la plaine sont souvent recouvertes de hautes herbes en été,... et de neige en hiver. Au printemps, on peut trouver de jolies plaques fleuries. Au sud-ouest, se situe la plaine des Crânes, qui porte bien son nom car on y trouve les squelettes d'innombrables combattants humains, géants et humanoïdes des temps anciens, qui restent là malgré la rigueur du climat !

Le pays ne présente pas énormément de reliefs, mais il y a quand même les montagnes Raatovaarat qui sont plutôt de hautes collines et sont situées tout à fait au sud-ouest, juste au-dessus de la plaine des Crânes, mais elles ne font pas vraiment partie du territoire du Kaarjala. On peut y trouver quelques géants des nuages et des montagnes en sus de géants des glaces. Ces hautes collines sont entrecoupées de vallées et couvrent de nombreuses cavernes.

Au centre du territoire, on trouve également des forêts de conifères, principalement des pins et des épicéas, qui peuvent être assez étendues. Le sol est assez acide, mais les moraines glacières ont laissées du bon humus. De nombreux buissons et autres broussailles nordiques parsèment les étendues herbeuses. En dehors de la zone d'action du *Sampo* et sur les terres plus pauvres, c'est la taïga qui a poussé.

Au nord du pays, se situe les terres glaciales de l'*Hiver* éternel aussi nommées Pohjola. C'est principalement de la toundra et un lieu de mort où l'influence des dieux maléfiques du panthéon de Kaarjala et des sorcières est très forte.

Le *Sampo* adoucit le climat, mais celui reste tout de même froid. En hiver, le gel, la neige et le froid règnent en maître, le printemps et l'été laissent la végétation profiter de meilleurs températures. Cela contribue fortement à des paysages singuliers.

Les communautés :

La plupart des habitants vivent dans la « campagne ». Mais quelques villages et villes existent. On trouve ainsi parmi eux :

- **Kaarja** : il s'agit de la capitale avec une population de plus de 7.000 habitants. C'est l'un des premiers points d'habitation occupé par les habitants saamaris. C'est ici que se situe le *Sampo*. La ville est protégée par une solide palissade en bois renforcée, sur un talus. La palissade est à l'épreuve d'une charge de géants des glaces. La principale construction est le palais royal, une imposante structure fortifiée qui peut devenir une forteresse dans les temps difficiles.
- **Ekola** : les habitants de ce village vivent de chasse, de tannerie, d'agriculture, de pêche et de récolte des herbes. Récemment des disparitions ont eu lieu autour d'Ekola, mais aucun corps n'a été retrouvé.
- **Lovajärvi** : c'était un tranquille village de bûcherons. Il y a quelques décennies, ils ont découvert dans les marécages proches des richesses insoupçonnées. Après les avoir ramenées au village, ils ont pénétré plus loin dans le marécage pour en trouver d'autres. Ils ont finis par tomber sur le domaine de la très puissante sorcière Rimag,



Le petit atlas de Mystara

une ennemie de longue du Kaarjala. En colère, celle-ci a envoyé une armée de morts-vivants en 973 APC. L'ensemble de la population a été tué. Le village est depuis lors en ruines.

- **Polvijärvi** : c'est un village de pêcheurs qui pêchent le saumon dans le lac Isojärvi. A quelques kilomètres à l'est, on trouve des dépôts de minerais dans les tourbières. Mais cette zone est réputée pour abriter des esprits maléfiques.
- **Vaasa** : ce village est « au bout du monde du Kaarjala ». Il est en fait proche de la frontière entre la zone protégée par le *Sampo* et le climat naturel du nord. Il subit donc un climat de transition entre les deux.

Autres sites d'intérêts :

- **Tuonela** : cette région se situe au sud-est du Kaarjala. Il y a peu de vie dans ces terres et c'est le domaine de la sorcière Rimag. Il règne ici un froid surnaturel, même par rapport au climat normal de la région.
- **Pohjola** : ce sont les terres au nord du Kaarjala, qui sont le domaine des séides des dieux maléfiques du panthéon du Kaarjala. Nombre de héros s'y sont perdus et on dit qu'on y trouve une porte vers le royaume des morts.

Population et coutumes :

Deux races d'humains vivent au Kaarjala :

- Les saamaris : ceux-ci se sont très majoritairement sédentarisés.
- Les vaaranas : cette peuplade s'est beaucoup moins sédentarisées que les saamaris et nombre d'entre eux vivent dans la zone de transition entre le climat naturel froid et le climat protégé du *Sampo*. Ils vivent donc surtout de chasse et de pêche.

Les deux peuples, élèvent aussi des rennes et les montent. La vue d'une charge de cavaliers montés à dos de rennes, peut prêter à sourire, mais moins quand ils vous arrivent directement dessus. Un renne reste tout de même moins adapté à la monte qu'un cheval...

La société du Kaarjala est peu stratifiée et assez simple dans son fonctionnement. Chacun est responsable de son travail et contribue à la société globale par des taxes et des travaux « collectifs ». Au-dessus de la très grande majorité des habitants qui sont des « gens du peuple », on trouve quelques nobles qui ont souvent gagné ce titre au combat. La noblesse n'est pas forcément héréditaire. Au-dessus, on retrouve des rangs de noblesse de barons, comtes et princes. Les nobles ont en charge des territoires, villages ou villes.

Au-dessus, on ne trouve que le roi et la reine. C'est le roi qui décide des anoblissements. Le roi actuel est Kaarlo Taavinen, un guerrier épique et charismatique. Il dirige son pays avec sagesse en ayant une vision assez précise du développement qu'il essaie de lui imprimer. Pour ce faire, il fait en sorte que les deux peuples humains saamari et vaarana cohabitent et collaborent malgré leurs différences de coutume. Il utilise également l'église du Kaarjala comme ciment à la nation. Il vient d'ouvrir le monde sur l'extérieur, ce qui est source de

Le petit atlas de Mystara

grands débats et de changements pour le pays. Sa femme, la reine Elina le conseille. C'est une femme calme et de grande compétence politique. C'est aussi une mère attentive à ses enfants.

Le style de vie et la survie du pays, restent très liés à la présence du *Sampo*.

Quelques humains étrangers vivent au Kaarjala. Il s'agit de restes de populations d'antaliens, d'habitants du Norwold ou d'alphatiens.

On ne trouve pas de nains, gnomes ou elfes au Kaarjala. Les habitants ne savent même pas ce que c'est. On y trouve parfois quelques très rares commerçants, cuisiniers ou taverniers huns, venus du Norwold.

Sinon on peut trouver également des Kobolds (très nombreux au sud-ouest), Trolls des glaces (plutôt à l'ouest), Géant des glaces (un peu partout, mais en petit nombre), Gobelins (plutôt au nord) et deux packs de lupins (un au nord et un à l'est), ainsi que quelques autres en plus petit nombre (batrasogs,...).

Religion :

La religion du Kaarjala tourne exclusivement autour de l'église du Kaarjala. Celle-ci regroupe en fait les dieux du panthéon « finnois » présents sur Mystara. Le chef du panthéon, Ukko, est aussi présent au nord du Denagoth et une grande partie de ces dieux, sont vénérés aussi au Ghyr.

L'Eglise est dirigée par un haut-prêtre, surnommé *le grand forgeron d'Ilmarinen*. Ce poste est actuellement occupé par Pekka Seppanen, un prêtre épique assez traditionaliste et peu désireux de trop de contacts avec l'extérieur et ses habitants. Il met en garde régulièrement le roi, sur des rêves qu'il suppose prémonitoires et qui annonceraient la venue d'un grand danger pour Kaarjala, que des héros (issus de la nation) devront affronter.

L'église comprend des prêtres et des oracles. Elle existe depuis 770 APC.

Les vaaranas, tout en reconnaissant ces dieux et cette Eglise, ont tendance aussi à suivre les enseignements spirituels de druides / chamans. Ces derniers constituent des « à-côté » de l'Eglise. Cette branche est appelée *le Noaide*, et est donc très liée à la nature. Pour les vaaranas, chaque être humain a deux âmes : une qui est liée au corps et une qui rejoint l'au-delà (les plans extérieurs) après la mort. Cette branche peut quasiment être considérée comme un culte à part, même s'il reste compatible / allié avec l'Eglise de Kaarjala.

Cette religion base ses fondements sur des légendes de héros grâce à qui les dieux seraient arrivés. Il s'agit des légendes d'Ilmarinen qui fut le plus grand de ces héros, mais pas le seul.

Faction & Organisations :

Plusieurs factions / organisations existent dans le pays. En voici les principales :

Le petit atlas de Mystara

- **L'Église de Kaarjala** : Cf. juste ci-dessus
- **Les suivants de la Forge** : il s'agit d'une secte existant à l'intérieur même de l'Église de Kaarjala. Ils sont encore plus traditionnalistes que le Haut-prêtre et craignent tout contact avec l'extérieur qu'ils considèrent comme décadent. Le Noaide des vaaranas est considéré comme arriéré et barbare. Intégrer cette organisation est dangereux car le rituel d'initiation l'est. Certains membres de cette secte sont assez extrémistes et entreprennent des actions drastiques.
- **Le Cercle des druides** : il s'agit d'un certains nombre de druides qui ont un peu peur de l'action du *Sampo* sur la nature et qui considèrent que son action devrait être réduites. Ils existent depuis 100 APC, date à laquelle les druides d'alors se sont rendu compte des effets du *Sampo* sur l'environnement naturel.

Histoire :

Les ancêtres des habitants humains actuels vivent dans ces contrées nordiques depuis fort longtemps. C'était les ancêtres des vaaranas. Ils sont restés ainsi complètement coupés du monde jusqu'à ce que des colonisateurs venus de Blackmoor n'arrivent. L'influence de ce peuple centré sur une technologie avancée, commença à détruire la société, mais cela ne dura pas car en 3.000 AVC le cataclysme à Blackmoor, La Grande Pluie de Feu, sonna l'arrêt de cette colonisation.

En 2.400 AVC, les saamaris s'installèrent dans la région. Vers 1.800 AVC le héros Ilmarinen émergea du peuple. Les années et les siècles qui suivirent, virent de nombreux actes de bravoure de la part de héros, l'apparition d'artefacts qui permit à ces peuples de survivre face à d'innombrables et immenses dangers. Parmi eux, on trouvera des hordes d'humanoïdes ou de géants, les méfaits de sorcières comme Rimag et les maléfices perpétrés par les dieux maléfiques présents au Pohjola. Il est difficile de défaire les liens entre légendes et histoires. Ce qui est sur, c'est que les combats furent nombreux au long des siècles – on retrouve parfois la trace de certaines grandes batailles du passé sur les terres – et des exodes / retours des populations saamaris et vaaranas ont eu lieu, sans doute pas toujours de leur pleine volonté.

L'autre point d'importance est l'arrivée du *Sampo* qui a été apporté au Kaarjala par Ilmarinen revenu après des siècles d'absence. Personne ne connaît la forme exacte, peut être un pilier ou un petit moulin, mais rien n'est sur.

Au 8^e siècle APC, le pays commença à se construire une vraie stabilité. En 770 APC l'Église de Kaarjala fut créé, permettant de sceller les deux peuples sous une même bannière spirituelle (ou presque).

Les frontières avec l'extérieur, ne furent ouvertes qu'en 990 APC, donc tout récemment. Vu sa position géographique, ces contacts sont encore assez rares, mais constituent une grande nouveauté dans le pays et générèrent beaucoup de changements.

Péninsule du Serpent (La)

Nom officiel	Colonies de la Péninsule du Serpent
Dirigeant	Aucun
Gouvernement	Aucun
Inspiration	Afrique équatoriale et tropicale
Capitale	Aucune
Villes principales	Aucune
Provinces	
Ressources	Métaux (argent, électrum, cuivre, zinc, nickel), Bois , Pierres précieuses , Vêtements , Sellerie , Lainages
Population	Humains (Urduks, karimaris, peuple de Yav) , Trolls , Orques , Hommes-lézards , Batrasogs, Bourbiérins, Gobelins, Kobolds, Ogres, Hobgobelins, Géant des tempêtes, Troglodytes
Langages	Orque , Géant , Draconien , Gobelin
Alignements	
Dieux adoptables	Ixion, Ka (Shekinester), Khoronus, Korotiku, Valérias, Yav , Diamant (Bahamut), L'Unique (Io), Polunius (Persana), Calitha (Trishina), Tirésias (Oghma)
Dieux non adoptables	Gorrziok, Crakkak (Sekolah), Jammudaru (Vaprak), Karaash (Illneval), Kurtulmak, Laogzed, Nomog-Geaya, Yagraï, Perle (Tiamat), Remnis, Wogar, Yurtrus
Alliés	
Ennemis	

Tour d'horizon :

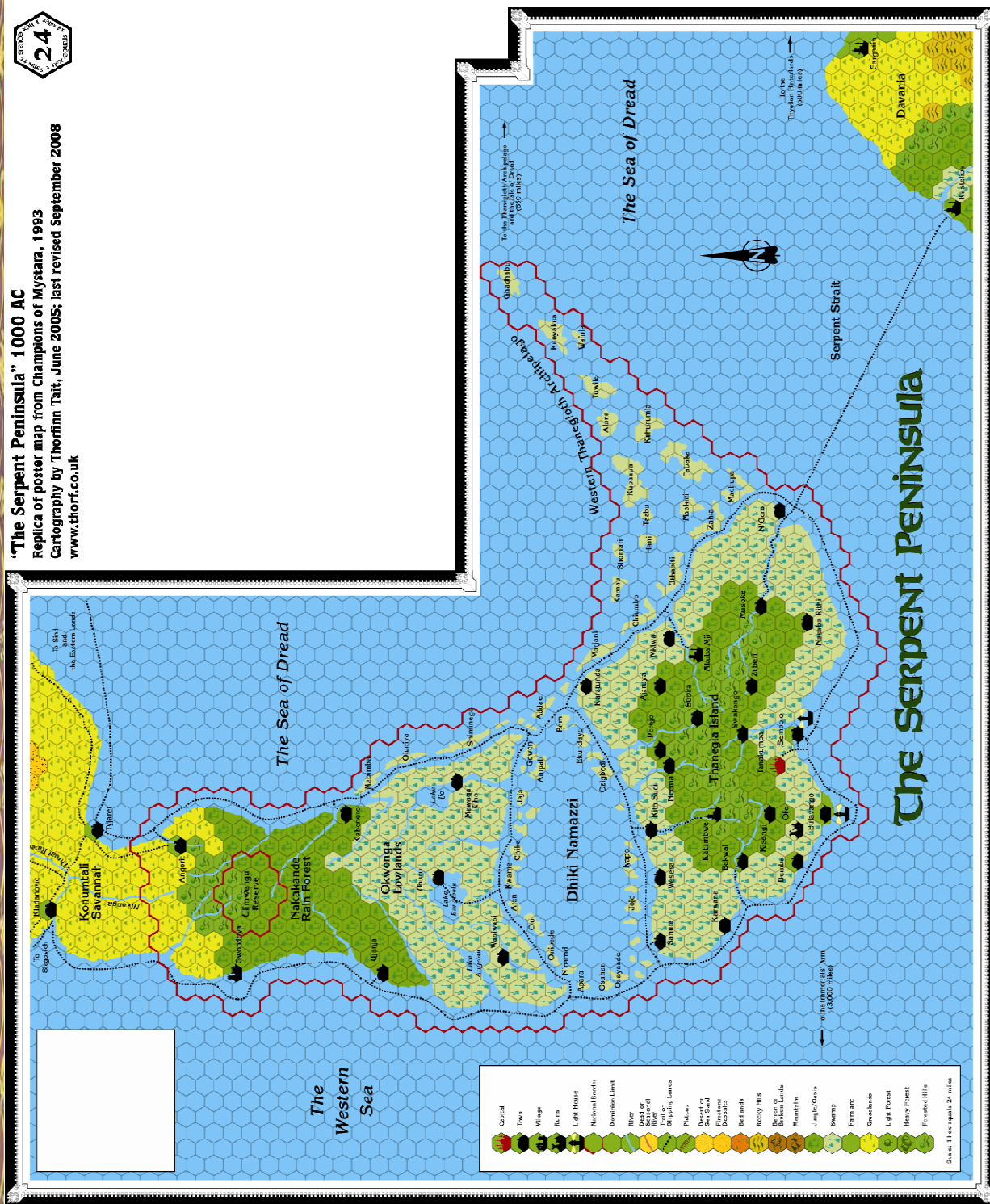
Cette péninsule est en fait un immense territoire coupant la Mer de la Terreur, du Golfe de Hule et de la mer de l'Ouest. Le territoire est censé appartenir à la Théocratie de Yavdlom (Cf. plus bas) qui a installé quelques colonies, mais dans les faits mis à part ces colonies, le territoire reste libre de toute influence « civilisatrice ». C'est un donc immense refuge pour quelques tribus humaines, de nombreux humanoïdes, en particulier des orques et des trolls, des dragons (vert, noir et bleu principalement) et de nombreux monstres. Les créatures aimant la jungle ou la boue sous un climat chaud, ont toutes les chances d'être présentes ici. La vie animale est également foisonnante.

Au nord de la péninsule, les karimaris ont fondé un royaume indépendant, le royaume d'Ulimwengu, tandis que tout à fait au sud, sur la grande île Thanegia, la théocratie de Yavdlom s'est formée. La zone appartenant à la théocratie de Yavdlom est entourée en rouge. Hasard des découpages et de l'ordre alphabétique, ces deux pays seront décrits dans les deux chapitres suivants.

En attendant, seront donnés ici quelques éléments sur le reste de la Péninsule du Serpent.



"The Serpent Peninsula" 1000 AC
 Replica of poster map from Champions of Mystara, 1993
 Cartography by Thorfinn Tait, June 2005; last revised September 2008
 www.thorfi.co.uk



Géographie et population :

La péninsule a un climat chaud et sec vers le nord, chaud et humide au centre et au sud. On trouve ainsi plusieurs zones distinctes, du nord au sud :

- **La savane Konumtali :** tout nord, les marchands venant de Slagovich ont établi une ville comptoir, Kladanovic, située à l'embouchure de la rivière Gorge (Throat). Une grande partie de ces savanes ne sont pas sous le contrôle (ni théorique et encore moins réel) de la théocratie de Yavdlom. On trouve dans ces savanes les animaux

Le petit atlas de Mystara

« classiques » vivants sous ces régions : éléphants, hyènes, lions, guépards, léopards, oryx, gazelles, girafes, gnous, zèbres,... On trouve également des bêtes éclipsantes, des fourmis et termites géantes, ainsi que des pégases et des dragons bleus. Quelques humains à la peau cuivrée, descendants des urduks, ont établis des campements.

- **La forêt équatoriale Nakakande** : cette forêt est... une jungle. On y trouve donc une végétation luxuriante stratifiée de la pénombre des sous-bois jusqu'à la canopée lumineuse. On y trouve tous les animaux de la jungle, y compris des animaux préhistoriques (tricératops, tyrannosaures,...). On y trouve également des créatures et plantes monstrueuses de la jungle, des dragons verts, des trolls, des trolls de jungle et des orques, ainsi que les insaisissables humains karimaris. Le centre de la forêt contient leur territoire secret, Ulimwengu. Le reste est censé appartenir à la théocratie de Yavdlom qui y a établi des colonies. Au nord de la forêt, on trouve des zones surélevées.
- **Les basses-terres Okwonga** : ces terres sont de très faibles altitudes et extrêmement marécageuse. En bordure de mer on y trouve de magnifiques mangroves. Le territoire comporte trois lacs d'eau fraîche qui attire nombres d'animaux sur ses berges, ainsi que les colonies de Yavdlom. On trouve ici tous les animaux, plantes et créatures monstrueuses aimant vivre dans un marécage chaud ou dans la boue, ce qui inclut les dragons noirs.
- **Le détroit de Dhikki Namazzi** : ce détroit sépare la « véritable » péninsule du Serpent, de la grande île du sud, Thanegia. En saison, il est souvent balayé par des hurricanes et ses eaux sont traîtresses... dues aux courants et rochers, mais aussi aux monstres marins qui y vivent. Heureusement qu'on y trouve aussi des dauphins. Le détroit est bordé sur tout son pourtour de petites îles et les berges des terres au sud et au nord sont détrempées et marécageuses. Yavdlom y a établi des colonies.



Le petit atlas de Mystara

- **L'île Thanegia** : la grande île du sud, est principalement recouverte de marécages et de jungles. Les terres centrales de l'île qui sont surélevées, évitent la pleine puissance des hurricanes qui balaient l'île. Thanegia est « connectée » aux îles qui forment l'archipel de Tanegioth. On y trouve la même faune que dans la partie continentale, à l'exception des humains karimaris, les animaux préhistoriques et les éléphants.

Histoire :

Avant la fin de Blackmoor et la Grande Pluie de Feu, la Péninsule du Serpent disposait d'un climat plus tempéré. Mais avec le changement de l'axe de la planète, le climat devient tropical / équatorial en fonction des zones. Aux alentours de 2.800 AVC deux groupes d'elfes vinrent s'installer. En 2.300 AVC, ils étaient partis soit s'installer de l'autre côté de Brun, dans la zone appelée « Le bras des immortels », loin à l'ouest (zone non décrite dans ce chapitre), soit vers l'est dans les terres devenues depuis la Traladara / Karamaikos. Seul le clan Sheyallia se tourna vers le sud et s'installa dans la Péninsule.

Vers 2.200 AVC, des colons tanogoros commencèrent à s'installer dans la péninsule. Ils pratiquaient de la culture sur brûlis, ce qui eut don d'exaspérer les elfes sheyallias. Le conflit fut inévitable. Cela se termina par un compromis. Les tanogoros s'installèrent uniquement sur les côtes et les elfes s'enfoncèrent dans la forêt. Ils furent surpris d'y rencontrer d'autres humains, fort discrets, les karimaris, que les elfes appelaient les pygmées. Ces derniers, amoureux de la forêt, vivaient en harmonie avec elle. La reine des karimaris, demanda aux elfes de ne pas entrer dans leur territoire dont la frontière était marquée par l'anneau des *Arbres Gardiens*. Les elfes obtempérèrent, ce qui les obligea à rester plus proches qu'ils ne l'auraient souhaité des tanogoros.

En 1.750 AVC, de grands tremblements de terre, chamboulèrent la géographie, ouvrant le détroit de Dhikki Namazzi. Cela fit s'effondrer la civilisation tanogoro. Pour survivre, ils n'en détruisirent que plus de forêts, s'attirant les foudres des elfes. Ces derniers demandèrent l'assistance des karimaris pour abattre ces destructeurs de nature. Les karimaris refusèrent de sortir de leur isolationnisme.

Dans les siècles qui suivirent, les tanogoros survivants, exaspérés des querelles incessantes avec les elfes, s'alignèrent sur le mode de vie des elfes et une mixité entre les deux populations commença.

En 1.262, des bandes d'urduk venus du nord, commencèrent à s'installer dans la région à leur tour. Leur leader réussit à prendre sous son influence la reine des karimaris, qui venait alors juste de monter sur le trône. Elle lui fournit une armée de karimaris montés sur éléphants, avec laquelle il retourna au Sind. Des échanges commerciaux émergèrent entre les karimaris, les urduks et le Sind.

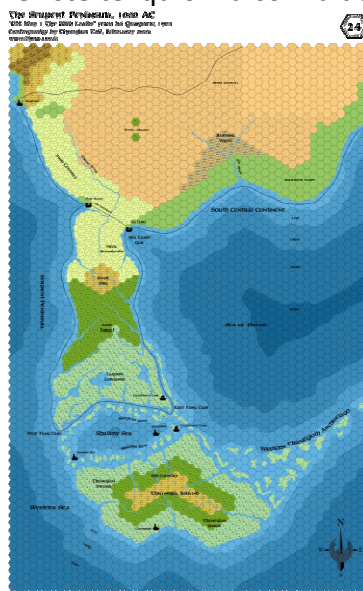
Le petit atlas de Mystara

Dans le même temps, les tanogoros et les elfes Sheyallias continuèrent à se mixer. Les demi-elfes résultant de ces unions, finirent par montrer des capacités de divination. Ils les utilisèrent à des fins différentes... En 556 AVC, un garçon, nommé Yav, naquit d'une mère elfe et d'un père tanogoro. Il se fit prêtre et prêcha. La capacité à voir le futur des demi-elfes, fut interprétée par une partie des elfes les plus traditionnalistes, nommés les « puristes », comme une capacité maléfique. Ces derniers étaient également totalement opposés à la mixité de sang. En 529 AVC, une révolte éclata contre ces devins. Les « puristes » tuèrent un grand nombre des devins, faisant plonger les tanogoros et les elfes dans une nouvelle guerre. Beaucoup de demi-elfes perdirent la vie. Au final, les elfes Sheyallias quittèrent la Péninsule du Serpent, pour s'installer loin au nord-ouest et fonder Graakhalia (voir le chapitre dédié).

Durant la guerre, le demi-elfe Yav avait disparu. Ses préceptes continuèrent à être répandus. En fait il était parti voyager, afin de comprendre la source de ce pouvoir. Il revint dans la Péninsule, après s'être aperçu, qu'en dehors de celle-ci, les pouvoirs baissaient fortement. Quand il arriva, il s'aperçut qu'il était devenu une icône martyr pour la population. Il ne déclara pas sa véritable identité et utilisa ses grands pouvoirs revenus, pour parvenir au sommet de la hiérarchie des prêtres-devins. En 500 AVC, il s'autoproclama « héraut de Yav » et prêcha que les tanogoros s'étaient égarés et avaient déplus aux dieux, utilisant trop souvent leurs pouvoirs à de mauvaises fins. Pour « expier » et apprendre, il organisa une grande retraite de deux décennies sur « le bras des immortels », loin à l'ouest. En 480 AVC, ils revinrent et la source du problème fut trouvée. Les tremblements de terre survenus vers 1.750 AVC, avaient déterrés un puissant artefact de la sphère du Temps, qui octroyait les dons de devin aux demi-elfes, mais les rendait égoïstes.

Yav utilisa alors les autres pouvoirs de l'artefact, qui permettaient de voyager, pour corriger le problème et réparer l'artefact. Cela fut extrêmement compliqué et le plaça dans des boucles temporelles complexes. Il fit plusieurs voyages d'avant en arrière, voyant les effets sur la population. Pendant tout ce temps et ces boucles temporelles, les karimaris restaient eux imperturbables. Yav finit par obtenir un résultat qu'il jugea « acceptable ». L'année en cours était alors 750 APC. Il enterra alors profondément l'artefact pour viser le statu quo. En 758 APC, il reçut la visite d'un immortel qui le sponsorisa pour devenir un immortel.

Depuis la théocratie de Yavdlom existe tel qu'on la connaît aujourd'hui.



Ulimwengu

Nom officiel	Ulimwengu
Dirigeant	Nom de la reine actuelle inconnue
Gouvernement	Matriarcat élue
Inspiration	Pygmées d'Afrique équatoriale
Capitale	Shani Kijiji
Villes principales	Shani Kijiji, Tokomeza, Madini, Jabala, Muujiza, Nabukwasi
Provinces	
Ressources	Eléphants, Fruits exotiques
Population	Humains (karimaris)
Langages	Karimari
Alignements	NB, CB, LB, NA, LN, CN
Dieux adoptables	Aucun (vénère la « Nature »)
Dieux non adoptables	Aucun
Alliés	Sind, (mais très peu de contacts avec l'extérieur)
Ennemis	Aucun (très peu de contacts avec l'extérieur)

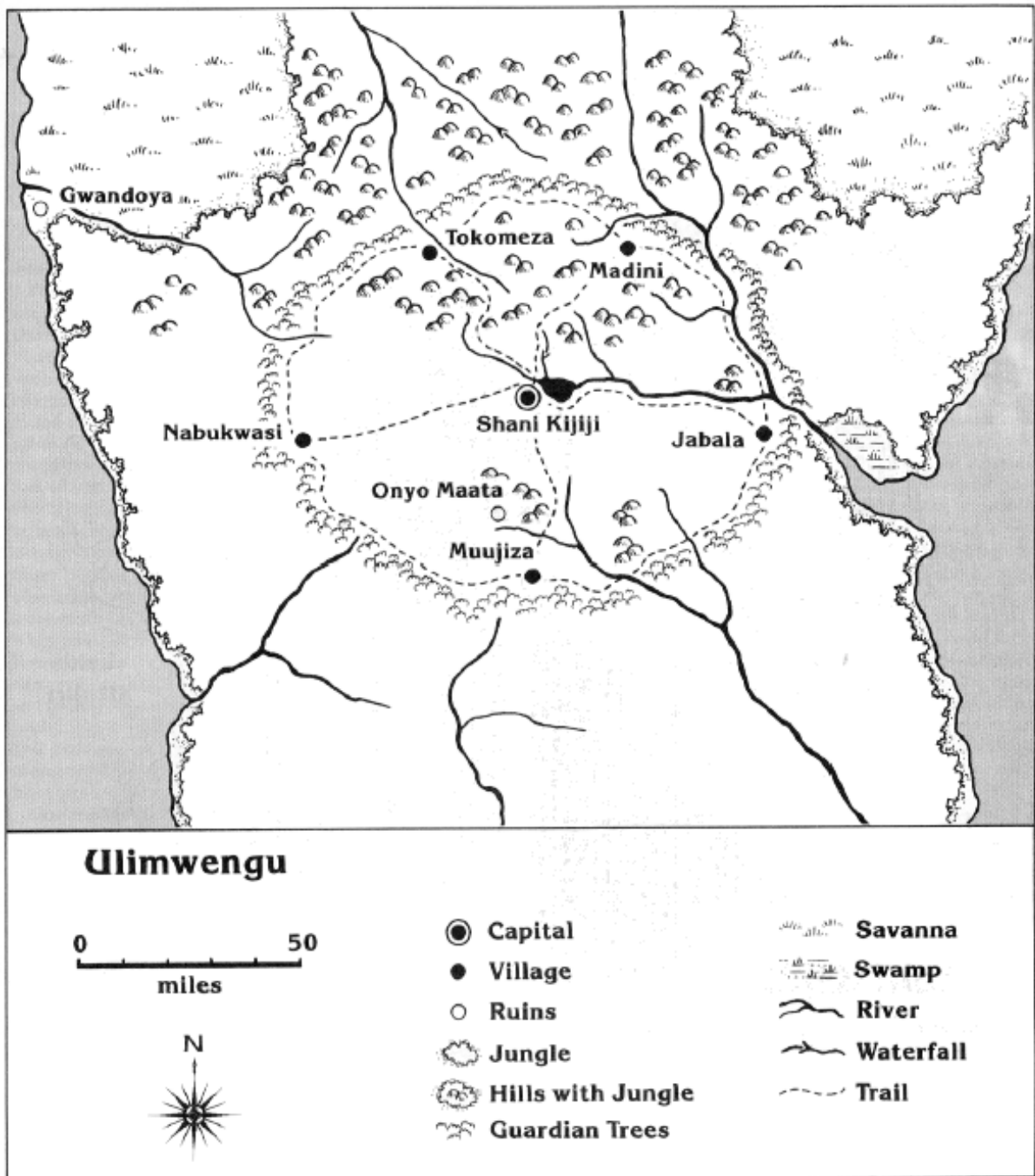
Tour d'horizon :

Ulimwengu est un pays situé au cœur de la forêt Nakakande qui se trouve elle-même au milieu de la Péninsule du Serpent. Le pays est habité par les humains karimaris, un peuple pygmée, fort peu expansionniste et refermé sur lui-même. Du coup les contacts avec l'extérieur sont excessivement rares car les karimaris ne cherchent pas aller au-delà de chez eux et découragent très fortement quiconque de venir. Quelques karimaris vivent en dehors des frontières mais ils ne sont pas concernés par le présent paragraphe.

Le territoire d'Ulimwengu est délimité sur ses frontières par un cercle d'Arbres Gardiens.

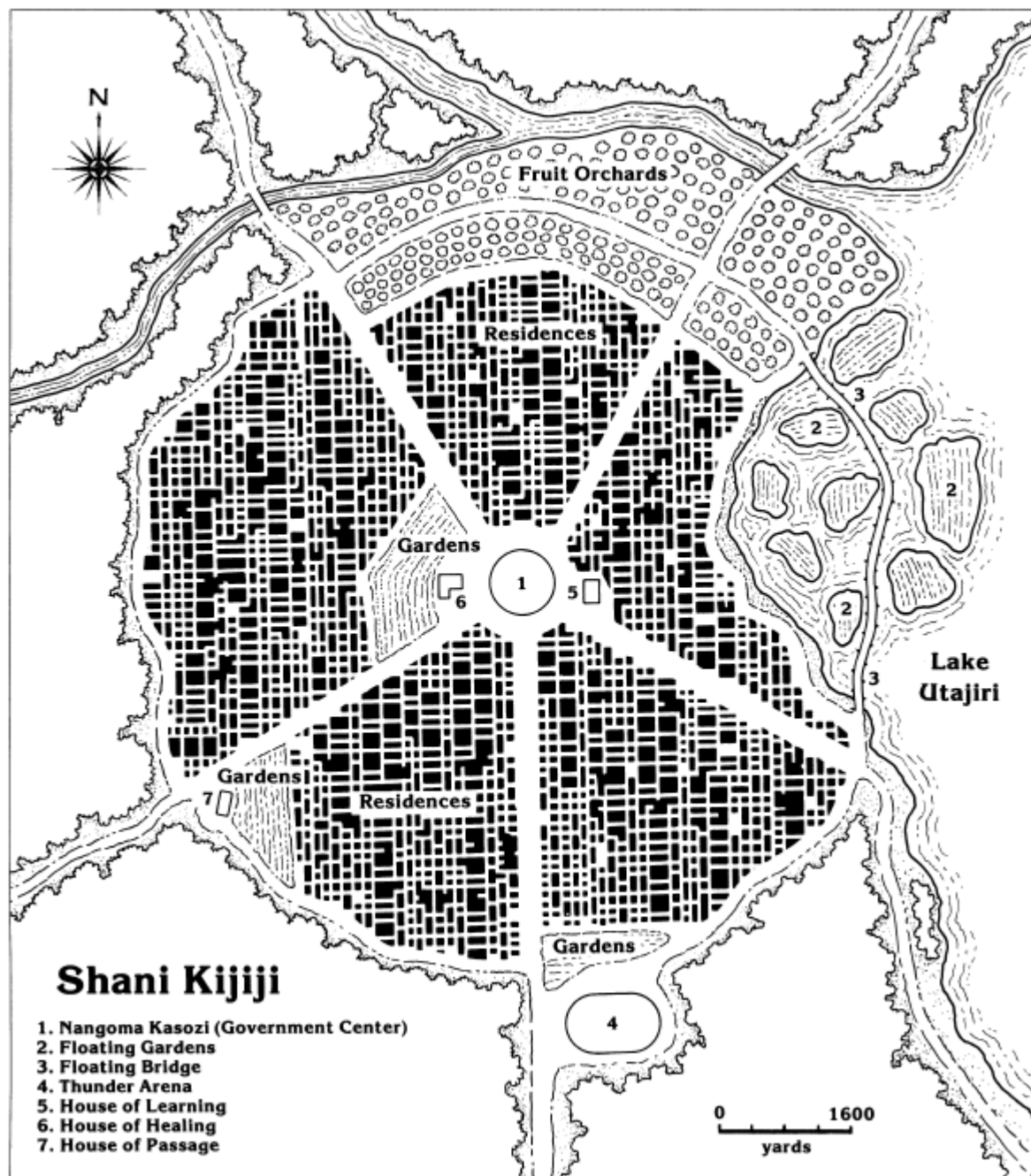
Pour avoir la géographie et l'histoire globales de la région, vous pouvez vous reporter au paragraphe juste précédent, *La Péninsule du Serpent*. La partie nord du territoire s'élève sur des collines. Bien qu'à l'est ils soient assez proches de la mer, très peu de karimaris l'ont déjà vu.

Les ruines d'Onyo Maata, sont réputées pour abriter des créatures maléfiques. Le village aurait été détruit il y a longtemps car ses habitants s'étaient détournés des voies de la nature. Aucun karimari n'en approche à moins de 10 kilomètres. Par contre il arrive que des créatures monstrueuses, des dragons ou des morts-vivants en sortent et s'attaquent aux karimaris.



La société Karimari :

Les karimaris sont un peuple humain de petite taille à la peau noire. Ils vivent de manière tribale, n'ayant pas fondé aux yeux des autres peuples, une « grande » civilisation comme tant d'autres pays sur Mystara. Ils sont devenus spécialistes en élevage et dressage à la monte d'éléphants et même de tricératops. Dans la réalité, leur civilisation a sa grandeur et est centrée autour de leur « merveilleux village » comme ils l'appellent, à savoir Shani Kijiji dont le plan est donné ci-après. La population comprend plus de 100.000 habitants et ne pourra plus progresser car ils sont à l'équilibre avec ce que leurs méthodes d'agriculture et d'élevage peuvent produire. Le « merveilleux village » de Shani Kijiji comprend en fait 60% de la population environ ! Les autres villages sont occupés par intermittence en fonction des besoins de patrouiller la frontière et de cultiver les terres autour de ces villages.



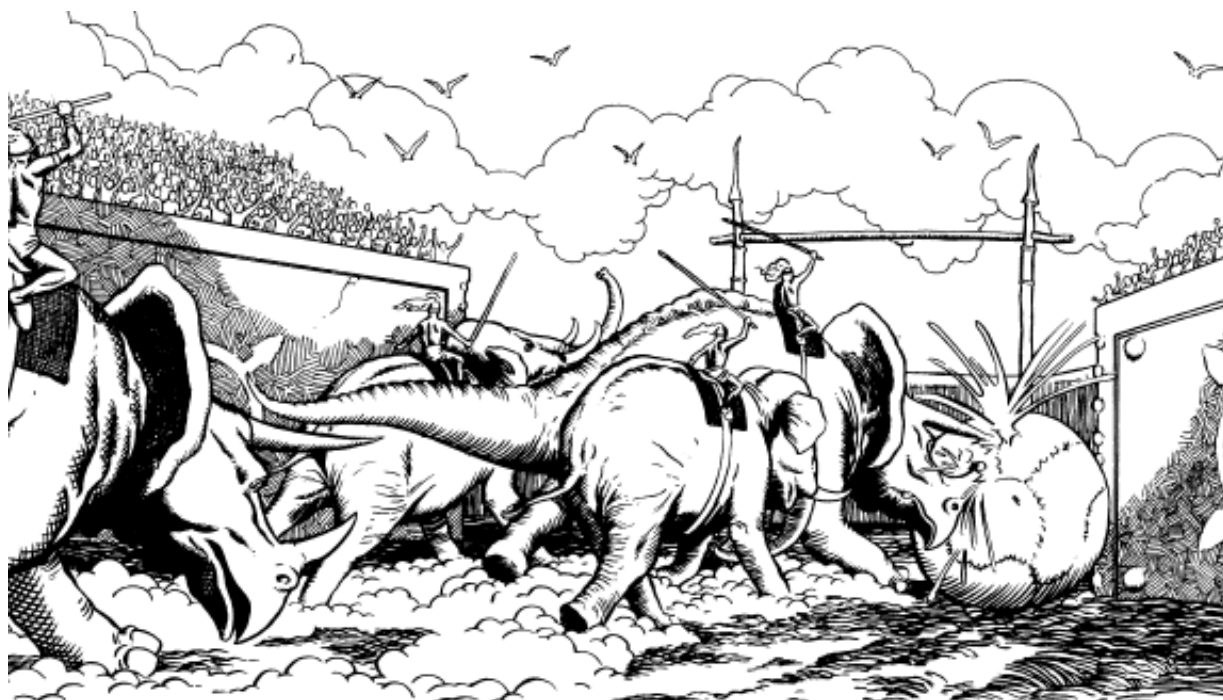
Les autres habitants vivent dans la jungle, dans des cavernes,...

Ulimwengu est un matriarcat. C'est donc une reine qui est au pouvoir et ce sont les femmes qui disposent des postes à responsabilité car elles sont considérées comme plus réfléchies tandis que les hommes sont trop irresponsables. La reine est élue par un vote des hommes et des femmes. Elle règne alors tant qu'elle le souhaite, généralement jusqu'à la fin de sa vie ou jusqu'à ce qu'un grand nombre de karimaris souhaitent un changement. Les autres postes à responsabilité sont aussi octroyés sur vote, cela inclut par exemple la gardienne des réserves de nourriture, la chef jardin, la maîtresse de la jungle et autres.

Le pays n'a pas d'armée car il n'y a pas besoin et nombre de karimaris peuvent tout à fait prendre les armes pour défendre le pays si nécessaire. Ils n'utilisent pas non plus de monnaie. La nourriture est mise en commun et chacun dispose des objets dont il a besoin.

Le petit atlas de Mystara

La capacité la plus surprenante des karimaris est leur compétence en dressage d'éléphants et de tricératops. Il y a plus de 1.000 éléphants dressés et plus de 500 tricératops. Ceux-ci sont utilisés pour les « gros » travaux, les jeux (polo à dos d'éléphants ou de tricératops) ou la guerre si nécessaire. Certains éléphants dressés, les plus mauvais, peuvent être commercialisés à l'extérieur lors de leurs rares échanges. Les tricératops ne sont jamais vendus. Les dresseurs / chevaucheurs de ces animaux, sont appelés maluks.



Les karimaris portent peu de vêtements, grâce au climat du pays. Ils se nourrissent à partir des animaux, plantes, fruits, légumes,... que leur octroie la nature. Ce sont de bons chasseurs et pêcheurs. Ils pratiquent aussi un peu d'agriculture.



Le petit atlas de Mystara

A la mort de l'un des leurs, des rites funéraires sont effectués à Shani Kijiji, puis le corps est porté à dos de tricératops vers une zone dans la forêt dédiée. Là le corps est déposé sur un lit de pétales de fleurs et abandonné à la nature.

La règle pour les mariages est la monogamie. Les divorces sont possibles.

Histoire :

Ce petit paragraphe est un complément spécifique à Ulimwengu par rapport à tout ce qui a été décrit dans le chapitre traitant de la Péninsule du Serpent dans son ensemble. Il est à noter d'ailleurs que les karimaris connaissent extrêmement mal leur histoire et qu'elle se mélange allègrement avec les légendes.

La civilisation des karimaris est née vers la fin de l'empire de Blackmoor, donc vers 3.000 AVC. C'étaient des tribus primitives qui ont commencé à se rassembler et à former le pays tel qu'il est aujourd'hui. Une femme à cette époque, a découvert le secret du feu. A partir de là, la civilisation a pu commencer à se construire.

Le dressage des éléphants puis des tricératops est venue plus tard. Il est dit dans les légendes, qu'un héros karimari a sauvé un bébé éléphant des dents acérées d'un tigre. L'éléphant est alors resté avec son sauveur et c'est devenu le premier éléphant domestique. Depuis lors, les karimaris n'ont cessé d'améliorer les techniques de capture et d'élevage de leurs montures.

Situés dans une région difficile d'accès et avec un climat que beaucoup d'autres peuples supportent mal, les karimaris sont restés isolés.

Malgré cela, il est arrivé à une époque, que les karimaris aident leurs lointains voisins du nord, les sindhis à combattre la horde des orques rouges. Ils envoyèrent des guerriers karimaris avec leurs éléphants. Les survivants en sont revenus et c'est ainsi que le commerce des éléphants dressés a débuté. Depuis cette époque, il arrive plus souvent que des étrangers parviennent à passer le cercle des Arbres Gardiens et rentrent à Ulimwengu. L'accueil qui leur est réservé est assez variable en fonction de leurs actes.

Yavdlom

Nom officiel	Théocratie de Yavdlom
Dirigeant	Nom du mokubu (roi) actuel non précisé
Gouvernement	Royaume théocratique divinatoire
Inspiration	
Capitale	Tanakumba (ou Thanopolis)
Villes principales	Tanakumba, Quagmire, Kisangi, Bemba, Subira, Nyoko-Bonga
Provinces	Séparée en plusieurs états (voir carte) + colonies
Ressources	Diamants, Ivoire, Café, Fruits, Poissons, Bois de tek, Chocolat
Population	Humains (peuple de Yav)
Langages	Tanogoro, Commun, Draconien
Alignements	NA, LN, CN, NB, CB, LB, NM
Dieux adoptables	Yav, Ixion, Khoronus (Chronos), Korotiku, Valérias, Calitha (Trishina), Tirésias (Oghma), Ka (Shekinester)
Dieux non adoptables	Gorrziok (Stronmaus)
Alliés	Relations commerciales : Sind, Ierendi, Minrothad, <i>Slagovich</i>
Ennemis	Aucun

Tour d'horizon :

Yavdlom est l'une des deux nations vivant au sein de la Péninsule du Serpent. En tant que tel, vous pourrez trouver nombre d'informations sur la géographie et l'histoire des lieux, deux paragraphes plus haut, à « Péninsule du Serpent (La) ». Yavdlom possède des colonies au nord, mais son cœur se situe lui sur la grande île du sud de la Péninsule, Thanegia. Yavdlom possède aussi quelques colonies sur le reste de la Péninsule.

Yavdlom est un royaume « théocratique divinatoire ». C'est-à-dire que le pays dispose d'une religion d'état qui est surtout tournée sur les enseignements du dieu Yav. C'est un roi (*mokubu* en langue locale) qui dirige le pays. C'est le plus puissant des nobles. Mais il gouverne en fait sous l'égide du clergé de Yav et de ses prophètes. En effet, le pays compte un grand nombre de devins (classe *Oracle* des règles Pathfinder). Ils se sont organisés au sein d'une église, dont le grand leader, le Grand Prophète, reste très proche du pouvoir et utilise ses grands pouvoirs de vision du futur, pour aider aux décisions du mokubu. Le pouvoir est donc dans les faits partagés entre le mokubu et le clergé des devins de Yav.

La population est quasi exclusivement constituée d'humains, le « peuple de Yav », qui sont en fait des descendants des anciens tanogoros et de demi-elfes, qui eux sont le fruit des unions il y a de cela plusieurs générations entre les tanogoros et les elfes Sheyallias (maintenant partis pour Graakhalia). En marge de cette population, les marais du nord de Thanegia, abritent nombre de tribus d'hommes-lézards, ainsi que quelques autres humanoïdes. Le peuple de Yav, du à son héritage tanogoro, possède une peau noire.

La société et les coutumes de Yavdlom :

La société tourne donc autour du culte de Yav, mais cela n'empêche pas les habitants d'avoir une vie libre, d'autant que le pays est certainement l'un des plus calmes et des plus tranquilles de Mystara. Yavdlom n'a aucun ennemi et sur Thanegia, on ne trouve principalement que quelques dragons noirs qui posent problème et des tribus d'hommes-lézards avec qui la cohabitation n'est pas si difficile, vu qu'ils habitent dans les parties les plus marécageuses. La situation géographique du pays y est certainement pour beaucoup. Du coup ses relations avec l'extérieur, concernent surtout le commerce, que Yavdlom fait avec le Sind au nord, Ierendi et Minrothad les deux nations à l'est du Monde Connu qui viennent à la Péninsule et enfin la cité-état de Slagovich qui se situe à l'extrême sud-ouest de la Grande Désolation et qui fait la frontière entre la partie du continent Brun qui est décrite en détails dans cet ouvrage (à savoir le Monde Connu + les pays du nord-est + la Grande Désolation + la Péninsule du Serpent + Hule), et toute la partie ouest du continent (brièvement évoquée dans le chapitre suivant). Yavdlom exporte les ressources précisées dans le tableau plus haut (café, fruits et plantes exotiques, diamants, bois de tek et ivoire des éléphants en provenance de ses colonies du nord de la Péninsule du Serpent) et importe du coton, du riz, de la joaillerie, du blé, du maïs et de l'or. Yavdlom ne bat pas monnaie et utilise les monnaies étrangères (surtout celles des pays avec lesquels Yavdlom commerce).

Si le clergé des devins de Yav est très présent dans la société, la majorité de la population, surnommée « les aveugles » vit très bien. Les plus compétents et charismatiques d'entre eux, gagnent des titres de noblesse en fonction de leur niveau de responsabilité. Il s'agit d'une noblesse méritocratique et avec responsabilité et non pas d'une noblesse juste de titre ou d'épée. D'ailleurs, si les nobles « perdent » leurs compétences, ils perdent leur titre de noblesse, ne gardant qu'un titre honorifique.

Les habitants, le « peuple de Yav » résulte en fait du mélange des anciens tanogoros et des demi-elfes issus des unions d'avec les elfes Sheyallias, depuis longtemps partis. De fait, une grande partie de la population doit avoir un peu de sang elfique, même si cela ne se voit plus. D'autres ont conservés les caractéristiques « elfiques » des demi-elfes. Le mélange est à présent complet et ne pose plus de problèmes depuis des siècles. Il n'y a par contre plus aucun « vrai » elfe depuis de très nombreux siècles.

La vie à Yavdlom est donc joyeuse. Ils utilisent des buffles pour les travaux des champs et la nourriture, mais élèvent également des cochons, des crocodiles,... Ils aiment avoir comme animal de compagnie des petits singes, des mangoustes, des boas,...

L'éducation des jeunes est fournie par le clergé de Yav. Ils ont également en charge les rites funéraires qui se font sur bûcher, les cendres étant ensuite éparpillées aux quatre vents sur l'océan.

Le petit atlas de Mystara

La vie des habitants est souvent entrecoupée de fêtes et de réjouissances. La nourriture est variée (viandes rouges ou blanches, poissons, fruits, légumes) et accompagnée d'épices.

Religion :

La religion tourne principalement autour des enseignements du dieu Yav, mais quelques autres dieux reçoivent des prières pour des aspects mineurs. Cela concerne surtout Ixion, Khoronus (Chronos), Korotiku, Valérias, Calitha (Trishina) et Tirésias (Oghma). Le culte de Trishina est sans doute une survivance du culte effectué par les anciens elfes Sheyallias qui habitaient sur la Péninsule du Serpent auparavant. Ka (Shekinester) est surtout vénéré par les hommes-lézards et Gorzziok (Stronmaus) par les géants des tempêtes qui vivent alentour.

On ne décide pas de faire partie du clergé des devins de Yav. On DOIT en faire partie, à partir du moment où on dispose de dons de vision dans le futur. Ceux qui refusent, sont traqués et mis à mort car considérés comme dangereux.

Tanakumba :

Tanakumba est une ville (re)découverte par des explorateurs de Minrothad et qui se situe sur le territoire de Yavdlom, dans les marécages. Les minrothadiens l'ont appelée Thanopolis. Elle est aujourd'hui connue sous ces deux noms, Tanakumba (nom tanogoro) et Thanopolis. Cette cité a été faite d'une conque géante et fabriquée par les premières générations du peuple de Yav, juste après la proclamation de la constitution de la nation, en 791 APC. Environ 25.000 habitants l'habitent, soit à l'intérieur, soit sur des barges flottantes tout autour. C'est une petite merveille architecturale. Le fond de la cité abrite toute une faune interlope, dont une partie habite sous le niveau de l'eau, dans des cavernes sous la cité. La majorité d'entre elles sont très humides et parfois noyées. Dans les niveaux les plus hauts des parties souterraines de la cité, on trouve surtout des hors-la-loi, tandis que dans les niveaux les plus bas, on peut trouver des morts-vivants.

Une autre cité basée sur le même plan et type de construction, existe vers l'est. Cette autre cité s'appelle Quagmire.



Histoire :

Cf. le chapitre sur « La Péninsule du Serpent ».

Sous-chapitre des continents :

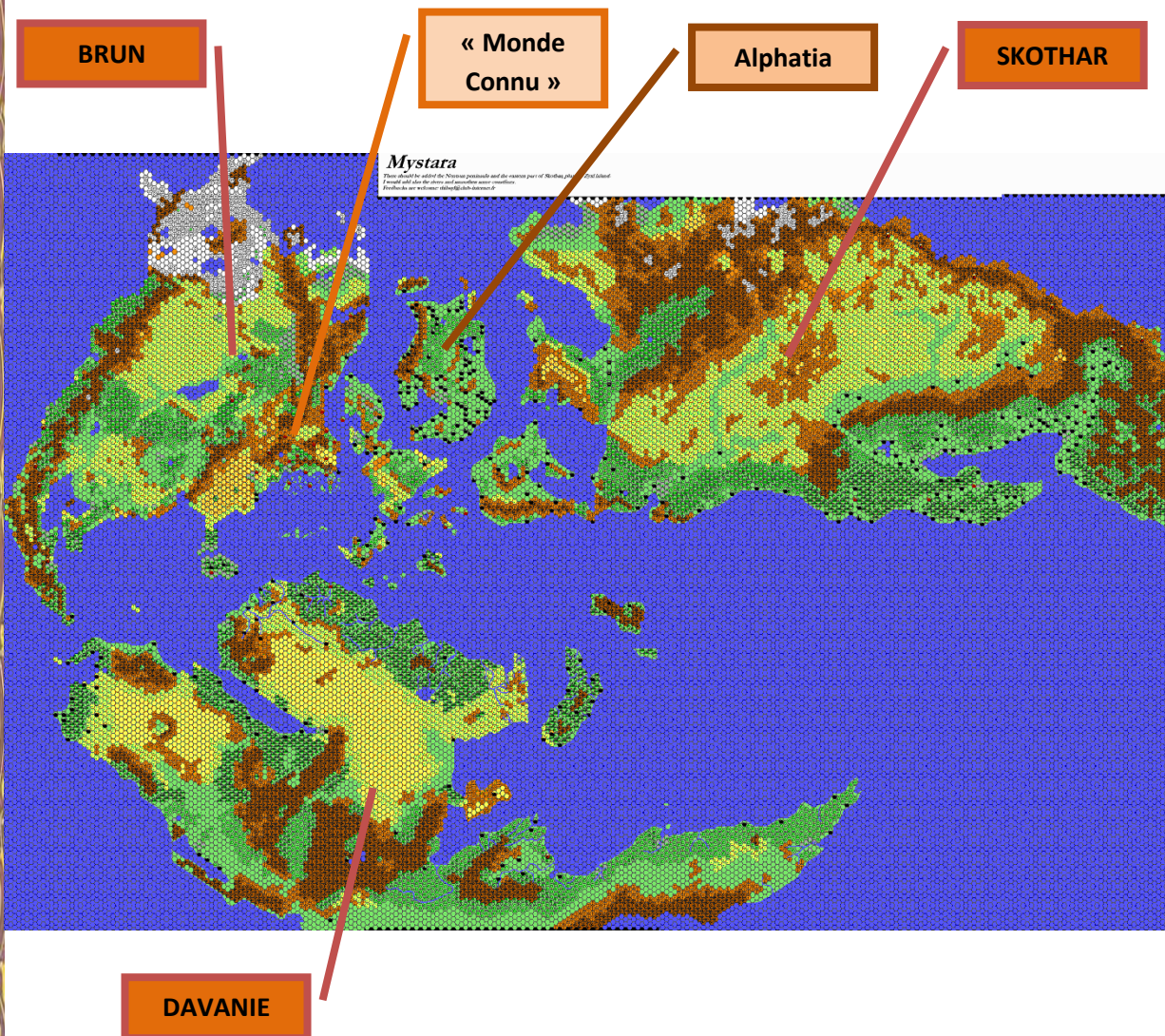
Nous allons pouvoir à présent passer au deuxième sous-chapitre, qui concerne une très brève description des zones des trois principaux continents (Brun, Davanie et Skothar) et qui n'ont pas été décrits dans les paragraphes précédents.

Pour mémoire, Brun est le continent principal et nombre de pays de ce continent ont été décrits : la partie appelée « le Monde Connu », ainsi que les pays « proches » que nous venons de découvrir juste dans les paragraphes précédents (Ghyr, Denagoth, Hule, Yavdlom,...).

La Davanie est continent de l'hémisphère sud de Mystara. Seules les Terres d'Hintar ont été décrites, également dans le chapitre des « Grands empires ».

Skothar est l'autre grand continent de l'hémisphère nord. Seule une toute petite partie a été décrite dans le chapitre des « Grands empires », il s'agissait de l'Esterhold.

Alphatia pourrait être considérée comme un quatrième continent de taille beaucoup plus modeste. Alphatia a été traitée intégralement dans le chapitre des « Grands empires ».



Brun

Brun est le continent de Mystara le plus célèbre, puisque les premiers suppléments publiés concernent ce continent. Il s'agit des pays constituant « le Monde Connu », décrits dans le premier chapitre.

Quelques pays ont bien été décrits en sus. Vous pouvez les trouver dans les paragraphes précédents de ce chapitre.

Mais il reste tout un ensemble de terres non décrites. Sur la carte de la page suivante, dans les carrés colorés en orange clair, ne sont donnés que quelques uns des territoires déjà décrits afin de repérer les nouvelles zones par rapport à celles déjà décrites. Karamaikos représentant le « cœur » du « Monde Connu ».

Toute la partie nord-ouest du continent est parfaitement inconnue et aucunement décrite. Ses territoires et leurs habitants, n'ont jamais fait parler d'eux dans les pays « connus ».

Les dieux vénérés dans ces parties ne sont référencés dans l'ouvrage « *Les Dieux de Mystara* » que dans la rubrique « Divers ». Il est toujours possible de rajouter de nouveaux dieux natifs de Mystara pour ces contrées. Les dieux des humanoïdes sont également présents bien sûr.

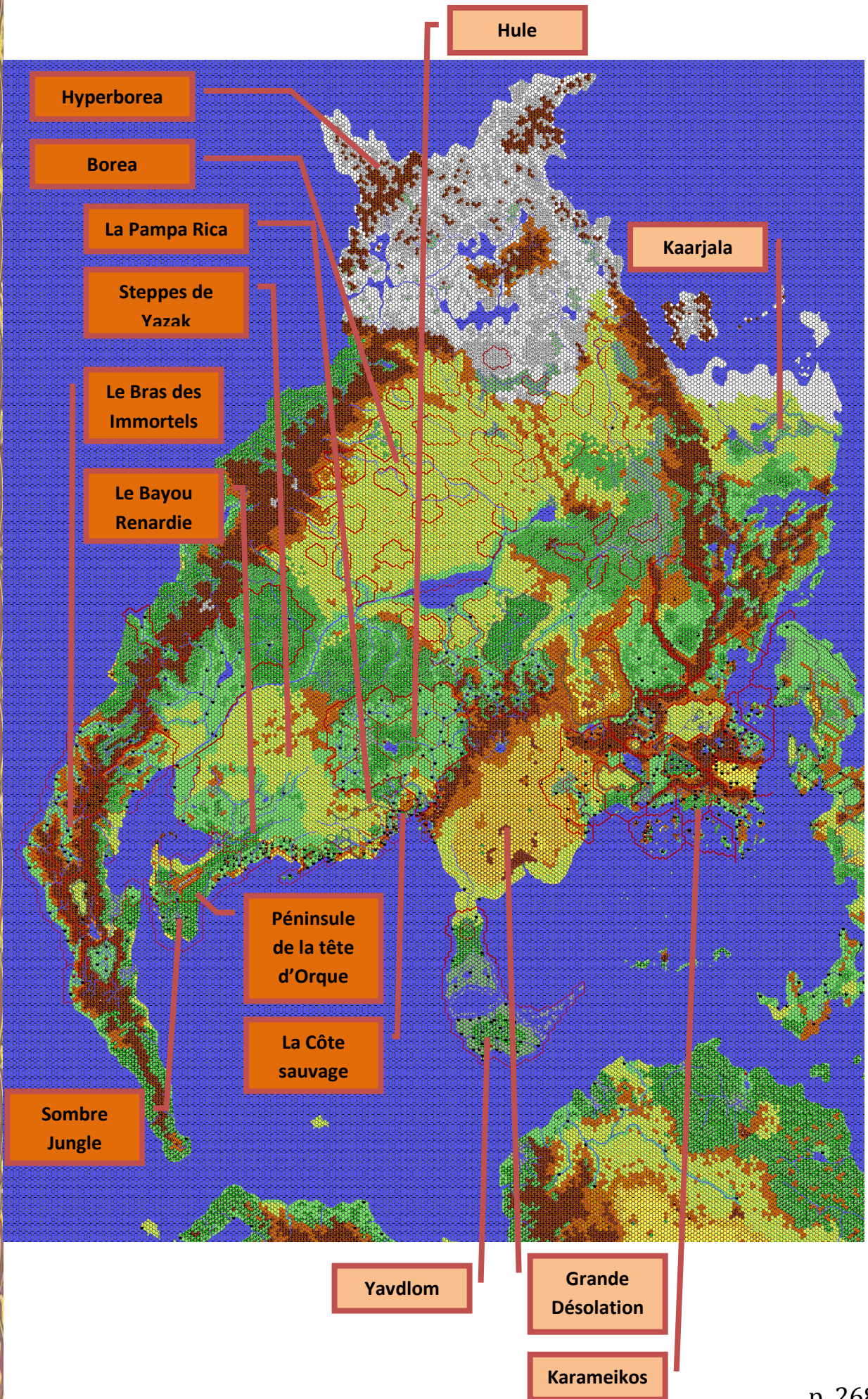
Voici quelques courts éléments sur les autres :

La côte sauvage :

Voilà la partie la moins méconnue. La côte sauvage, à laquelle appartient la cité-état de Slagovich, qui a déjà été cité car faisant du commerce avec Yavdlom par exemple, contient de nombreuses cités-états et baronnies. Des équilibres précaires existent entre elles et la guerre n'est pas rare. Il est à préciser, que ces territoires utilisent comme principale monnaie à la place de l'or, des pièces en *cinnabryl*, de couleur rouge. Néanmoins cette matière constitue un poison au toucher pour tous les non natifs de la Côte Sauvage. Elle teint les peaux des habitants et les objets. On remarque ainsi rapidement les étrangers...

Slagovich constitue le seul vrai point de contact entre la partie est du continent, le « Monde Connu & affiliés » et la partie ouest. En effet, juste au nord de Slagovich, c'est Hule qui est un territoire assez fermé et les montagnes Noires continuent jusque très au nord. Du coup, les marchands et explorateurs n'ont jamais contournés ces montagnes par le nord pour explorer le reste du continent. Il est toujours possible de passer par la mer. Sans doute que quelques navires de Minrothad ont tenté cette aventure. Du coup, Slagovich est la porte d'entrée, le point de passage est-ouest.

Le petit atlas de Mystara



La Pampa Rica :

Cette zone désigne de vastes plaines herbeuses dont le climat est steppique. On y trouve aucune « vraie » civilisation, mais des hordes d'humanoïdes divers et variés.

Les steppes de Yazak :

La Pampa Rica n'est en fait qu'une « excroissance » des immenses steppes de Yazak. Celles-ci s'étendent sur des territoires sans fin et sont peuplées principalement d'humanoïdes divers. On y trouve en particulier de grandes hordes de gobelins, vénérateurs de Wogar / Maglubiyet.

Péninsule de la Tête d'Orque & La Sombre Jungle :

Cette péninsule comprend des territoires humains (royaumes, baronnies,...) luttant avec des humanoïdes dont nombre d'orques. On trouve aussi d'autres créatures originales, comme des kappas et des gatoriens.

Une jungle très dense couvre le bout de la péninsule de la *Tête d'Orque*. Cette jungle est le territoire de l'une des tribus orques les plus prospères et solides, capable de se forger un royaume sur le long terme. Il s'agit de la tribu de *l'Orchidée Noire*.

Le Bayou & Renardie :

La Renardie se trouve dans une zone appelée à juste raison « le Bayou ». La Renardie est un royaume tenu par la race des lupins, vénérateurs du dieu Pflarr (Anubis).

Le Bras des Immortels :

Cette très longue bande de terre constitue la partie la plus occidentale du continent. Elle s'étire sur des centaines et des centaines de kilomètres. C'est sur ces terres Yav emmena ses compatriotes durant 20 ans il y a de cela longtemps (Cf. l'histoire de la *Péninsule du Serpent*). Cette contrée est peuplée d'hommes-bêtes se faisant la guerre.

Borea :

La seule chose qui est connu de ces territoires, est qu'ils sont principalement habités par des humanoïdes.

Hyperborea :

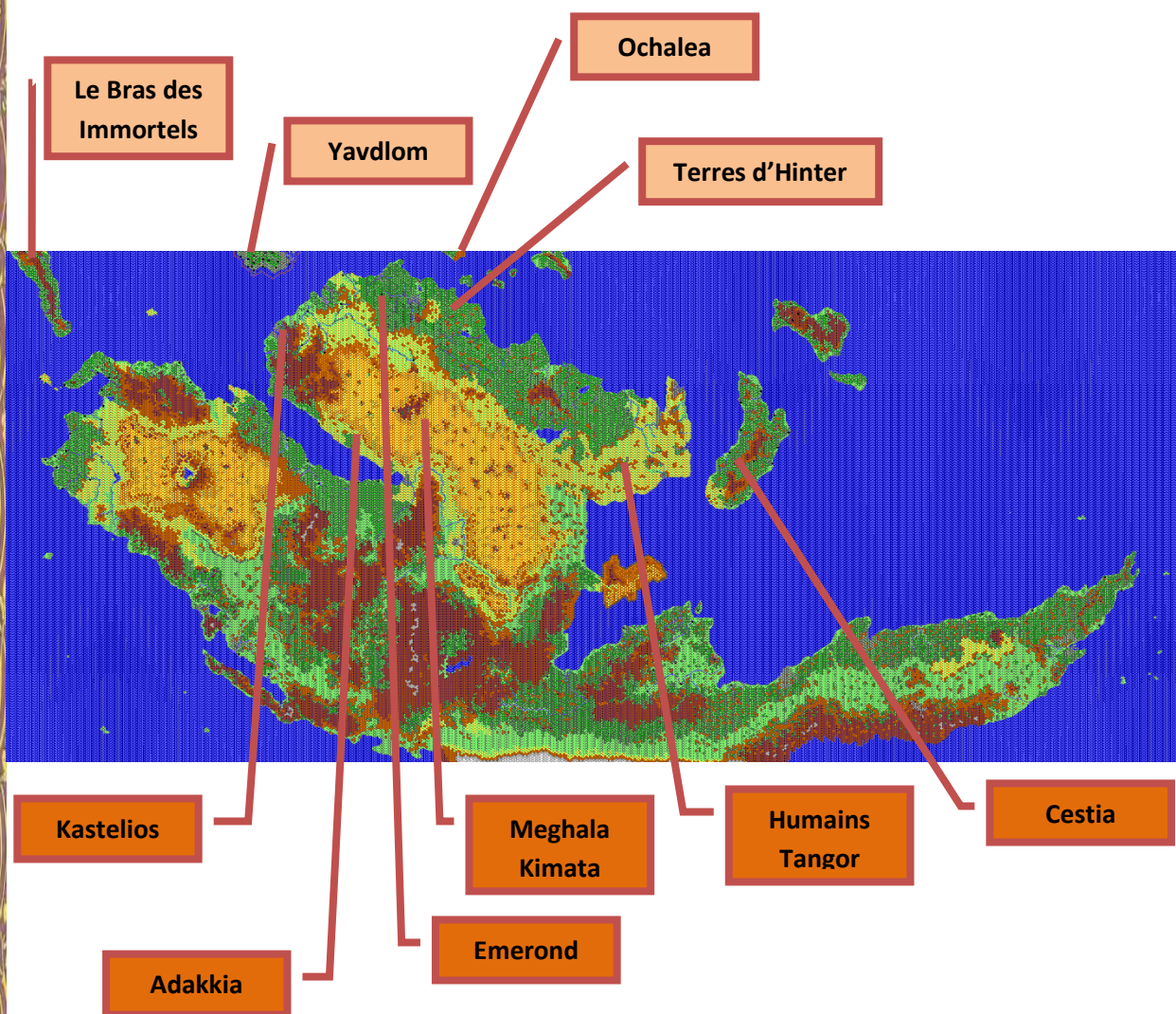
On ne connaît rien de cette partie de Brun, mais on devine que vu la position géographique au-delà du cercle polaire, que c'est un monde de neige, de glace et de froid extrême.

Davanie

La Davanie est le grand continent de l'hémisphère sud de Mystara. Seule une petite partie, située à l'extrême nord-est du continent, a été décrite. Il s'agit des Terres d'Hintar qui font partie de l'empire de Thyatis (Cf. le chapitre sur « les grands empires »).

Nous ne décrivons pas cet immense continent dans cet ouvrage.

La seule zone un peu connue se situe au nord-ouest. Il s'agit de plusieurs cités-états qui se partagent un vaste territoire. On y trouve entre autre la plus proche d'entre elles, la cité-état de Kastelios, qui comprend plusieurs cités. Les habitants de ces régions sont issus des anciens miléniens et parlent encore leur ancienne langue, le milénien. Seuls les habitants de la cité-état de Kastelios entretiennent des relations commerciales avec Yavdlom et le Sind. Les habitants de ces cités-états parlent le milénien, souvent avec des dialectes spécifiques à chaque cité-état.



Mais le continent regorge d'autres surprises :

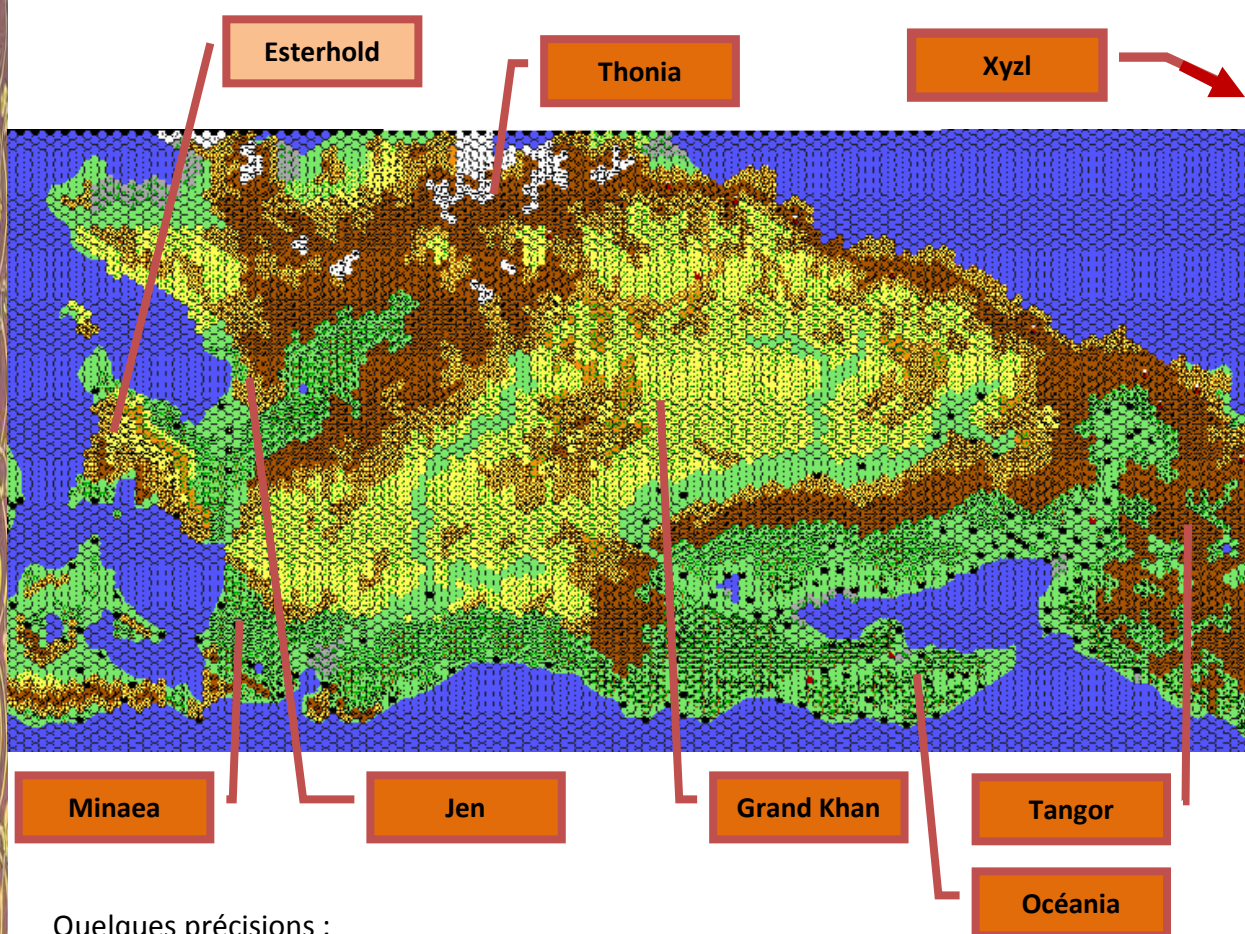
- L'Alluran, le pays des hommes-lézards (au sud-ouest de Kastelios)
- Le Sasserine, entre Kastelios et les Terres d'Hinter, sur la côte en face de Tanegioth, dans la partie non couverte de jungle
- Le royaume d'Emerond situé dans la jungle entre Kastelios et les Terres d'Hinter. Ce royaume est peuplé d'une race particulière, proche des humains, non originaires de Mystara mais arrivée par le crash d'un astéroïde. Depuis les émerondiens ont grandement oublié leur origine mais ils se sont établis en Emerond, au sein d'un royaume pacifique mais non dénué de capacités de défense. Ils ont conservé de leur monde d'origine une fibre végétale solide à partir de laquelle ils fabriquent armes et armures. Ils élèvent et dressent aussi des insectes géants. Ils vivent reclus dans leur jungle où leurs cités sont difficiles à repérer. Ces cités-états sont en fait des cités-états semi-autonomes sous l'autorité d'un roi suprême, actuellement Jerem Rhody. Les émerondiens ressemblent à des humains de grande taille mais avec des cheveux argentés et la peau verte. Ce sont des spécialistes de la magie druidique et aiment à rencontrer d'autres druides. Ils parlent l'émerondien. La jungle autour de leurs cités-états abrite de nombreuses créatures dangereuses (bêtes éclipsantes, trolls, jaguars, insectes géants non dressés...).
- Le domaine commun des humains et des centaures, dans les grandes plaines de Meghala Kimata, au sud des Terres d'Hinter
- Un grand désert situé au sud des plaines de Meghala Kimata et peuplées de féroces humanoïdes et humaines
- Une grande nation d'humains « Tangor » plus au sud-est
- L'Adakkia et ses cités-états hins
- L'île Cestia à l'est, couverte de jungle, d'illusions, de tribus primitives et de fées
- Une ancienne nation de Yuan-ti perdue dans la jungle et bien d'autres...

Skothar

Le Skothar est le deuxième grand continent de l'hémisphère nord. Il est surtout le centre historique de Mystara, avant que les civilisations du continent Brun ne prennent « le dessus ». En effet, jusqu'en 3.000 AVC et la Grande Pluie de Feu, c'est sur le Skothar que florissait la célèbre civilisation techno-magique de Blackmoor.

A présent, une partie à l'extrême occident du Skothar, face à Alphatia, appartient à cet empire, c'est l'Esterhold. Il a été décrit dans le chapitre sur les Grands Empires.

Voici ce que l'on peut trouver d'autre sur ce continent :



Quelques précisions :

- **Thonia** : proche de l'endroit où se trouvait Blackmoor il y a 4.000 ans (Blackmoor était un peu plus au nord, quasiment en bord de mer et à l'époque le climat n'était pas du tout le même, avant le changement d'axe de rotation de Mystara), Thonia est aujourd'hui une terre arctique, couverte de glace, toundras gelées, de volcans, de cavernes creusées dans ces roches volcaniques et de quelques tribus humaines et autres, habituées à vivre dans ces conditions difficiles
- **Minaea** : pays maintenant peuplé de pirates, de capitaines au long-cours et autres gens de plus ou moins mauvaise compagnie. Dispose d'une grande influence sur

Le petit atlas de Mystara

l'Esterhold malgré la gouvernance alphatienne et en fonction des humeurs, combat ou commerce avec le Grand Khan.

- **Jen** : cette contrée contient les tribus jennites. Ces dernières fournissent une bonne part de la population de l'Esterhold et c'est de cette région qu'est issu le Grand Khan. Il s'agit de peuples (d'inspiration « mongole ») nomades vivant dans les steppes. Ils vivent de chasse, d'élevage et la magie les aide à vivre. Ils aiment à enchanter leurs yourtes pour qu'elles se déplacent en volant.
- **Empire du Grand Khan** : cet immense territoire est plus ou moins contrôlé par les féroces troupes barbares du Grand Khan. Il est originaire de Jen, mais a quitté son pays et s'attaque régulièrement à Tangor dont il a pris une bonne partie.
- **Tangor** : auparavant un des plus grands royaumes de Mystara, Tangor a perdu presque la moitié de son territoire sous les assauts du Grand Khan. La nation s'est repliée à présent dans les hautes terres, où les féroces du barbare du Grand Khan sont beaucoup moins à l'aise pour combattre. Tangor est d'inspiration « sino-tibétaine ».
- **Océania** : cette zone est occupée par un ensemble de petites cités-états de pêcheurs. Les terres intérieures sont interdites et remplies de ruines des anciens Atalantes qui contiennent des démons enfermés dans des prisons magiques dont il ne faudrait surtout pas les délivrer.
- **Xyzi** : cette île n'est pas visible sur la carte. C'est l'île qui concentre tous les pires scélérats que Mystara n'ait jamais portés. L'île est mi-refuge / mi-prison.

Sous-chapitre des territoires « divers » :

Dans cet ultime chapitre, nous allons traiter des territoires inclassables dans le reste des chapitres.

Il s'agit :

- De tous les territoires sous-marins, situés donc dans les fonds marins de Mystara, tout au moins nous allons nous concentrer sur les plus connus et peuplés d'humanoïdes, à savoir la mer de la Terreur.
- L'Outreterre, pour reprendre un terme à présent connu. Sous cette appellation nous comprendrons tous les territoires souterrains suffisamment profonds et avons exclu les elfes sombres qui ont déjà été vus. L'Outreterre est particulier sur Mystara, car il est susceptible de s'étendre jusqu'au Hollow World, qui je le rappelle, ne sera pas du tout traité dans le présent ouvrage. L'Outreterre est donc extrêmement varié et j'ai pris la liberté d'y adjoindre quelques créatures non précisées dans les suppléments officiels de Mystara, mais bien connus des joueurs de D&D. De plus, l'Outreterre est tellement vaste, ses habitants dispersés, les contacts malaisés et méconnu des gens de la surface, qu'il est normal que des peuplades inconnues de la surface vivent là depuis des millénaires.
- Parmi les habitants de l'Outreterre dont certains ont même atteint le Hollow World, nous ferons un petit aparté sur les elfes Shattenalfen. Un peuple tellement original et offrant de belles perspectives aux maîtres de jeu sadiques, pour faire souffrir les personnages des joueurs.
- La célèbre île volante de Serraine.
- Et enfin, le non moins célèbre archipel de Tanegioth.

Mers & océans

Nom officiel	Aucun
Dirigeant	Aucun
Gouvernement	Aucun gouvernement central
Inspiration	
Capitale	Aucune
Villes principales	Aucunes
Provinces	Pas de provinces mais des territoires non inféodés et d'autres éparses appartenant à des tribus
Ressources	Poissons & coquillages, Corail, Pierres précieuses
Population	Tritons, Hommes-poissons, Elfes aquatiques, Knas (Locatahs), Nixes, Sahuagins, Koprus, Géants des océans, Ixixachitls
Langages	Aquatique, Commun (thyatien), Sahuagin, Sylvestre, Géant, Elfe, Aklo
Alignements	NB, NA, CB, LM, CM, CN, LN
Dieux adoptables	Ahto, Calitha (Trishina), Hymir (Aegir), Kallala des 7 voiles (Titania), Malafor, Polunius (Persana), Protius (Poséidon), Ruaidhri Fléaufaucon, Sashelas des Abîmes, Sharpcrest (Eadro), Vellamo
Dieux non adoptables	Crakkak (Sekolah), Demogorgon, Gorrziok (Stronmaus), Saasskas (Panzuriel), Slizzark
Alliés	Ierendi, Minrothad
Ennemis	

Tour d'horizon :

Les mers et les océans de Mystara,... que voilà un très vaste domaine. Il est donc forcément très varié et ne comprend qu'un seul vrai royaume digne de ce nom, il s'agit du *royaume sous-marin* des tritons qui sera donc traité dans un autre sous-chapitre. Nous allons donc nous borner à étudier uniquement les autres parties de la mer et des océans, sachant que cela concerne surtout pour la mer de la Terreur, mais on peut fortement s'en inspirer pour les autres océans de Mystara.

La population des mers & océans est très variée et comprend plusieurs espèces humanoïdes intelligentes, qui occupent majoritairement les plateformes continentales, laissant aux autres créatures les espaces abyssaux. Les fonds marins ont eu une riche histoire et plusieurs immortels de Mystara en sont issus. Les contacts avec les peuples à l'air libre ne sont pas rares. En particulier les knas (locatahs) commercent beaucoup avec les humains, les hins et les elfes d'Ierendi et de Minrothad.

Géographie :

La mer de la Terreur est une mer assez chaude. Comme pour toutes les mers, elle se décompose en fonction de sa profondeur, les rayons du soleil ne parvenant à percer que les strates supérieures de la mer, tandis que les profondeurs marines restent enfoncées dans les ténèbres. La mer s'étend des côtes sud de Karamaikos jusqu'au nord du continent de la Davanie. Elle s'étend à l'ouest jusqu'à la Péninsule du Serpent et à l'est jusqu'aux îles de l'Aube. Elle enserme l'archipel de Tanegioth (décrit dans un autre paragraphe de ce chapitre). Beaucoup de navires la sillonnent. Voici les particularités géographiques :

- **Le plateau continental :** les pourtours des continents et des grandes îles sont situés sur des plateaux continentaux dont la profondeur est assez faible : jusqu'à 70 mètres de profondeur, mais souvent moins. On trouve beaucoup de vie dans cette partie : de nombreux humanoïdes, les requins qui viennent y frayer, des baleines et des dauphins,... On y trouve aussi une activité volcanique avec parfois des pics de lave refroidie qui flirtent avec la surface. De grandes forêts de varechs parsèment le sol marin.
- **La fosse des knas :** au sud de Karamaikos, une profonde fosse est sous le contrôle des knas (locatahs). Cette zone est interdite aux non-knas. C'est là en particulier, qu'ils entraînent leurs immenses vers d'eau.
- **Les terrasses :** entre le plateau continental et les profondeurs océaniques, on trouve les Terrasses, qui descendent vers les fonds marins par palier. Le relief sous-marin est ici très accidenté avec de nombreuses crevasses,... On trouve également les restes de la civilisation de Taymora et ses ruines, dont les légendes disent que certaines mèneraient à des poches d'air préservé et à de grands trésors. Les sahuagins (Shark-ins) ont élu domicile dans ses eaux, mais beaucoup d'autres races humanoïdes également.
- **Les eaux crépusculaires :** cette zone de transition correspond à des profondeurs d'environ 300 mètres. L'eau devient très sombre et plus froide. Cette zone est principalement occupée par les géants des océans, des ixitxachitls, des dragons-tortue, des calamars géants et autres créatures. Des courants froids traversent cette zone.
- **Les profondeurs abyssales :** les profondeurs abyssales débutant à plus de un kilomètre de profondeur. A cette profondeur là, plus aucun rayon de lumière du soleil ne parvient jamais. Cela laisse une impression de vide et de silence absolu. La vie existe près des sources chaudes volcaniques qui existent au fond de l'océan. On trouve de rares créatures venant dans ces eaux, en particulier de titanesques krakens. Mais à certains endroits, ce sont de véritables fosses océaniques qui se dessinent dans les ténèbres. Au fond de l'un d'entre elles, à plus de 20 kilomètres de profondeur, un portail à double-sens donnant sur le plan élémentaire de l'eau existe. Il peut arriver que des créatures de ce plan viennent donc dans la mer de la Terreur. La plupart du temps, ces élémentaux et ces créatures restent au fond de l'océan. Mais parfois certains remontent jusqu'à la surface.

La population :

La mer de la Terreur est peuplée par les peuples intelligents suivants (en sus des animaux et créatures monstrueuses) :

- **Les tritons** : les tritons sont des créatures initialement issues des plans extérieurs, mais présents sur les plans matériels depuis longtemps. Ils sont arrivés, en provenance du nord, dans la mer de la Terreur relativement récemment, en 200 AVC. Ils ont fondé un royaume au sein de la mer de la Terreur, à tel point que ce royaume sera traité dans un sous-chapitre dédié (se reporter au « *Royaume sous-marin* »). Ils accueillent sur leur territoire toutes les autres créatures intelligentes de la mer à l'exception des ixitxachtls, qui sont en guerre contre tout le monde. Ils peuvent sans problème respirer l'air de la surface ou celle des mers. Les tritons élèvent de nombreux animaux marins et montent des hippocampes comme destrier de guerre.



- **Les hommes-poissons (merrows)** : ce sont les deuxièmes arrivés dans la mer de la Terreur. Ils ressemblent fortement aux tritons et pour les yeux non experts, il est difficile de les différencier. Les hommes-poissons sont plutôt des nomades et ont du mal à se fixer. Ils n'ont donc pas fondé de royaumes mais sont plutôt bienvenus dans le *Royaume sous-marin* des tritons. A l'arrivée des tritons il y a de fortes confrontations entre les deux races, pour la mainmise sur un territoire, mais ceci est à présent de l'histoire ancienne. Comme les tritons, les hommes-poissons n'ont pas de gros soucis à tenir à l'extérieur des flots, même si leur queue de poisson va les gêner pour la locomotion terrestre. Comme les tritons, ils peuvent avoir deux jambes se terminant par des palmes ou une grande queue de poissons.
- **Les knas (locatahs)** : autre race présente dans les fonds marins, les knas sont les commerçants de la mer de la Terreur. Ils font du commerce avec et pour, tout le monde à l'exception des ixitxachtls. Ils font aussi du commerce avec les humains et

Le petit atlas de Mystara

les elfes terrestres. Les knas sont beaucoup plus « neutres » dans leur façon d'être que les deux races précédentes. Leur physionomie est également plus éloignée des standards des créatures de la surface. Malgré leur commerce avec les créatures de la surface, ils ont plus de mal à tenir longtemps à l'air libre. Ils sont passés maître dans l'art du dressage de vers marins des profondeurs. Ce sont les seuls à y parvenir. Ces derniers font une trentaine de mètres de long, voire plus. Ils s'en servent d'animaux de bât ou de monture de guerre.



Homme-poisson ci-dessus,

Kna (locatah) à gauche et

Knas sur un ver d'eau,
combattant un calmar géant ci-
dessus



Le petit atlas de Mystara

- **Les elfes aquatiques (aquarendis)** : ce sont les premiers arrivés dans la mer de la Terreur. Ils sont apparentés aux elfes de surface et peuvent aussi bien respirer l'air que l'eau.
- **Les nixes** : ces créatures féériques marines vivent dans les océans, aimant charmer les créatures de surface qui se pencheraient au-dessus de l'eau pour les emmener dans les profondeurs, les gardant un an à leur service (et leur octroyant la capacité de respirer sous l'eau). Ce point mis à part, ce sont des créatures de bonne composition et timides.

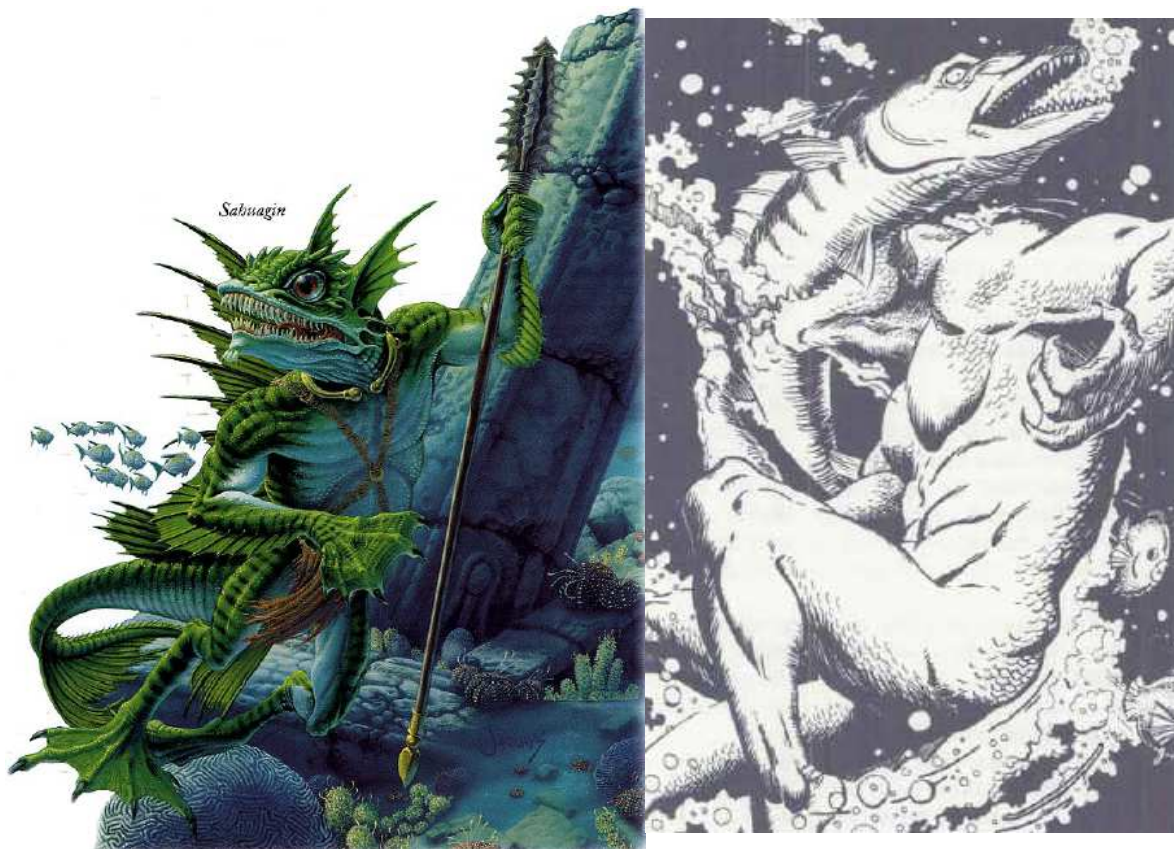


- **Les géants des océans** : ces géants vivent dans les profondeurs marines plus dangereuses. Leur force et leur puissance leur permettant de repousser les créatures monstrueuses des profondeurs plus aisément que n'importe quel autre humanoïde marin. Les géants des océans de la mer de la Terreur sont principalement d'alignement chaotique bon et s'entendent bien avec les créatures précédemment mentionnées. Malgré tout, quand cela leur prend, ils peuvent constituer des machines de destruction impressionnante. Un bâtiment les gênant peut très bien en faire les frais... Des géants des tempêtes sont également présents.



Le petit atlas de Mystara

- **Les sahuagins (Shark-in)** : ces créatures sont arrivées plus récemment et constituent très souvent une menace pour les autres. Ils sont agressifs et territoriaux. Malgré tout, ils savent aussi se montrer civilisés. Quelques uns vivent dans le *Royaume sous-marin* et font du commerce avec les autres peuples intelligents des océans... à l'exception des ixitxachtls. Les sahuagins ont une affinité toute particulière avec les requins qu'ils élèvent et dressent comme personne d'autres. Comme les knas, ils peuvent tenir quelques temps à l'extérieur de l'eau.



- **Les koprus (kobrous)** : ces horreurs maléfiques sont très majoritairement maléfiques, haineuses, orgueilleuses, rancunières de maux passés et oubliés de tous et abjectes. Elles cherchent à dominer le monde. Ayant fondé autrefois une puissante civilisation dont il ne reste aujourd'hui quasiment rien d'autres que des ruines éparées au fond des océans, ils cherchent à rebâtir leur empire perdu. Quelques uns parviennent à surmonter leur haine viscérale et font du commerce avec les autres races intelligentes... à l'exception des ixitxachtls. Contrairement à tous les autres, les koprus peuvent vivre dans des eaux très froides ou très chaudes. On trouve ainsi des koprus près des sources d'eau chaude sulfureuse, travaillant les métaux aux sources chaudes volcaniques et en ramenant du soufre pour commercer. Leur société est organisée sur un matriarcat cruel. Les koprus vivent souvent dans des grottes sous-marines à proximité des ruines de leurs anciennes cités.

Le petit atlas de Mystara



Kopru (kobrou) travaillant les métaux à une source chaude volcanique

- **Les ixitxachtls (devilfish) :** ces créatures en forme de raie manta démoniaque, sont presque aussi démoniaques que leur apparence. Elles sont apparues dans les abysses océaniques pour venir par bans entiers, faire la guerre et massacrer tous les autres. Elles ont tué énormément de toutes les autres créatures intelligentes des fonds marins. Leur soif de destruction semble sans fin. Puis parfois ils s'arrêtent, retournant alors au fond des océans. Certaines de ces créatures utilisent de la magie noire et se font des armées de morts-vivants pour servir leurs noirs desseins.



Religion :

Chaque peuple des profondeurs vénère certains dieux, sachant que le dieu principal des fonds marins est Protius / Poséidon, aussi nommé Manwara. On trouve ainsi :

- **Les tritons** : ils vénèrent Polunius / Persana leur divinité tutélaire, mais vénèrent également Protius / Poséidon en tant que dieu « maître » des océans de Mystara.
- **Les hommes-poissons** : ils vénèrent Protius / Poséidon en grande masse, appréciant l'esprit de liberté qu'il peut représenter. Ils vénèrent également Malafor, pour le lien que ce dieu tisse avec les dauphins, qui est l'animal fétiche des hommes-poissons.
- **Les knas (locatahs)** : ils vénèrent Protius / Poséidon également, mais aussi Sharpcrest, le tueur de calmars / Eadro, qui est considéré comme leur dieu créateur.
- **Les elfes aquatiques** : ils vénèrent Protius / Poséidon qu'ils considèrent comme le dieu qui les a sauvés de la destruction sur Mystara. Les lieux de culte sont situés au plus profond où les elfes aquatiques peuvent aller. Ils vénèrent également Calitha / Trishina en tant que déesse elfique des profondeurs. Sur Mystara, Sashelas des Abîmes est également vénéré mais son culte est plus récent et ne vient donc qu'en troisième position des dieux des elfes aquatiques.
- **Les nixes** : ils vénèrent Protius / Poséidon pour toute la beauté des fonds océaniques qu'il a su créer. Les nixes vénèrent également Kallala des 7 voiles / Titania en tant que déesse féérique.
- **Les géants des océans** : ils vénèrent Protius / Poséidon pour toute la grandeur qu'ils représentent. Protius / Poséidon est grand, et les géants ont été faits pareillement. Ils vénèrent également Gorzziok / Stronmaus en tant que dieu des géants. Ils sont généralement d'alignement chaotique bon. Les géants des tempêtes présents dans la mer de Terreur, ont d'ailleurs plutôt tendance à vénérer Gorzziok / Stronmaus.
- **Les sahuagins (Shark-ins)** : ils vénèrent également Protius / Poséidon mais avec une vision qui leur est propre. Pour eux, Protius / Poséidon leur a donné les océans en terrain de chasse. En échange de quoi les sahuagins doivent le renseigner sur ce qui se trouve sur les terres. C'est pour cette raison que les sahuagins font assez souvent des raids sur les terres, pas seulement pour le plaisir et l'intérêt du pillage, mais aussi pour transmettre via leurs prêtres et chamans, des informations à leur dieu de l'océan. Les sahuagins vénèrent également Crakkak / Sekolah. C'est lui qui assure aux sahuagins leurs liens qu'ils ont avec les requins.
- **Les koprus (kobrous)** : ils vénèrent Protius / Poséidon qui représente pour eux le dieu du Chaos. Mais le culte est assez faible. Les koprus préfèrent vénérer Slizzark en tant que déesse tutélaire.
- **Les ixitxachitls** : ces horreurs des profondeurs vénèrent principalement Saasskas / Panzuriel, leur déesse tutélaire. Certains ixitxachitls vénèrent également Demogorgon, les deux cultes n'étant pas incompatibles l'un avec l'autre.

D'autres dieux sont vénérés dans les océans, en particulier Ruaidhri Fléaufaucon, suite aux événements qui ont suivi *La nuit des longs couteaux* (Cf. le paragraphe suivant sur

Le petit atlas de Mystara

l'Histoire). Ahto, Vellamo et Hymir / Aegir sont vénérés par les humanoïdes et les créatures présentes dans les eaux plus froides du nord de la mer alphatienne, au-dessus des îles de l'Aube.



Histoire :

L'origine de la vie dans la mer de la Terreur se perd dans les abîmes du temps. Les premières créatures intelligentes à l'occuper furent les elfes aquatiques.

Mais avant cela les elfes étaient encore terrestres, dans le royaume d'Evergrun, fondé dès 5.00 AVC. Ensuite, à l'époque de Blackmoor, des échanges commerciaux commencèrent entre Blackmoor et les elfes. Ils se tournaient en masse vers la technologie de Blackmoor. Ceux qui allaient former la tribu des aquarendis s'en méfiaient grandement. Ils avertirent leurs congénères, mais sans succès. Ils décidèrent de quitter Evergrun avant qu'ils ne soient trop tard. Protius / Poséidon / Manwara leur rétrocéda alors la capacité de respirer sous l'eau et ils s'y enfoncèrent, devenant les elfes aquatiques aquarendis. C'était vers 3.100 AVC. Un siècle plus tard, la Grande Pluie de Feu dévastait les terres et détruisait Blackmoor et Evergrun.

Une autre civilisation qui était apparue au bord de la mer de la Terreur disparut à son tour, en ne laissant que des ruines englouties par un immense effondrement de terrain. Il s'agit de Taymora, qui apparut vers 2.500 AVC et disparut 500 ans plus tard.

Le petit atlas de Mystara

Ce cataclysme fut suivi d'une redistribution des cartes du pouvoir entre les dieux. Et de grandes batailles eurent lieu dans les océans où les éléments se faisaient guerre, vers 2.000 AVC. Les aquarendis finirent par retrouver les descendants de leurs confrères terrestres. Il s'agit des clans Verdier et Meditor, qui avaient suivi Ilsundal / Corellon Larethian. Ils étaient établis à Minrothad.

Vers 1.720 AVC, fuyant la destruction de leur habitat précédent, les hommes-poissons sont arrivés dans la mer de la Terreur. Là, ils ont décidés de poursuivre leur vie nomade, vivant des riches forêts de varechs et pêchant dans les bancs de poissons.

Puis vers 200 AVC, c'est au tour des tritons d'arriver dans la mer de la Terreur, chassés de leurs anciennes mers par les ixitxachtls. Après quelques escarmouches avec les hommes-poissons nomades, ils se sont établis et ont fondé le royaume sous-marin, entre les îles d'Ierendi et de Minrothad. Pendant des siècles, des combats épars ont eu lieu entre tritons et hommes poissons, et puis l'organisation de la société triton a prévalu. Aujourd'hui ils sécurisent leur royaume et les hommes-poissons y sont les bienvenus, maintenant que les combats appartiennent à un lointain passé.

Après eux, les autres races (knas, sahuagins,...) sont arrivées dans la mer de la Terreur et certaines d'entre elles ont amené la guerre avec elles, en particulier les sahuagins.



Guerre entre les sahuagins montés sur leurs requins et les hommes-poissons montés sur leurs alliés dauphins

En 410 APC, la lycanthropie apparue à Minrothad et fut transmise aux races sous-marines. Des tritons et des hommes-poissons devinrent requins-garous ou d'autres horreurs, causant des ravages effroyables. Les deux races se renvoyèrent la responsabilité de l'épidémie. Même les tritons entre eux se massacrèrent entre les deux parties de la société des tritons : les prêtres et les mages. L'extinction fut évitée de justesse. Seule l'intervention des elfes aquatiques empêcha le désastre final de frapper les tritons. La plupart des lycanthropes

Le petit atlas de Mystara

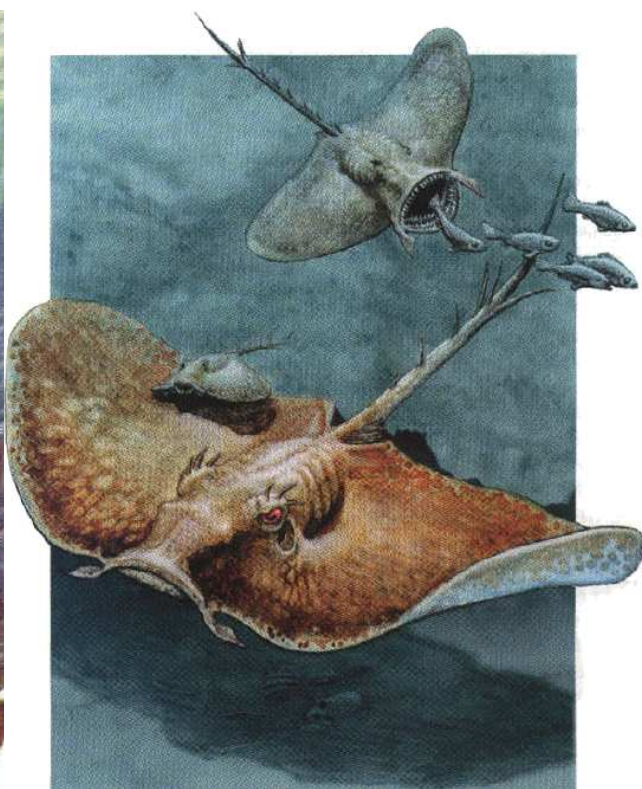
furent abattus, mais certains s'échappèrent vers le sud. Cette chasse aux lycanthropes qui eut lieu entre 443 et 445 APC, est restée dans l'histoire comme la *Nuit des longs couteaux*.

En 800 APC les ixitxachitls apparurent dans la mer de la Terreur, montant en masse depuis les profondeurs. Ils menèrent des attaques éclairs, pillant et tuant tout sur leur passage. La riposte fut difficile à organiser. Cela dura avant que soudainement, les ixitxachitls disparaissent, retournant dans les profondeurs. La paix dura 21 ans avant qu'ils ne reviennent pour des attaques de plus petites envergures en 979 APC. Mais depuis, des morts-vivants commencent à apparaître des les eaux les plus profondes des Terrasses.

La suite risque d'être mouvementée dans les eaux autrefois paisibles de la mer de la Terreur.



Kopru (kobrou)



Ixitxachitl

Outreterre

Nom officiel	Aucun
Dirigeant	Aucun
Gouvernement	Aucun
Inspiration	Outreterre des autres mondes de D&D (Royaumes Oubliés particulièrement)
Capitale	Aucune
Villes principales	Inconnues
Provinces	
Ressources	Métaux, Champignons, Magie
Population	Très variée dont : Elfes sombres, noirs et Shattenalfen, Orques et Orogues, Gobelins, Troglodytes, Kobolds, Trolls, Hobgobelins, Derros, Duergars, Kuo-Toas, Illithids, Tyrannoëils, Géants, Torves, Ogres, Svirnefbelins, Génies et élémentaux, Fées, Aranéas, Aboleths, Chitines,...
Langages	Commun des profondeurs, Orque, Géant, Draconien, Aklo, Elfe, Nain, Gobelin, Gnome, Sylvestre, Terreux, Aquatique, Igné, Aérien
Alignements	CM, NM, CN, LM, CB, NA, NB, LN
Dieux adoptables	Eilistraée, Flandal Peaudacier, Mictanchiuhatl, Mictantecuhli, Rafiel, Xochiquetzal, Callarduran Maindouce
Dieux non adoptables	Antero Vipunen, Arachne Prime (Lolth), Arik (Grand ancien élémentaire), Atzanteotl (Tezcatlipoca), Bagni Gullymaw, Blibdoolpoolp, Cegilune, Diirinka, Ilsensine, Jammudaru (Vaprak), Juiblex, Karaash (Illneval), Kurtulmak, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Laduguer, Laogzed (Stodos), Nomog-Geaya, Orcus, Psilofyr, Skoraëus Os-de-Pierre, Thanatos, Tuonetar, Tuoni, Wogar (Maglubiyet), Yagraï, Yurtrus
Alliés	
Ennemis	

Tour d'horizon :

L'Outreterre est une notion « importée » d'autres mondes de D&D mais qui s'applique également fort bien au monde de Mystara, en l'adaptant quelque peu. L'Outreterre correspond aux régions souterraines qui parsèment le dessous de la surface de Mystara et non déjà décrits dans les autres chapitres de cet ouvrage.

L'Outreterre s'étend sous l'ensemble de la surface de Mystara. Elle comprend un nombre innombrable de cavernes, tunnels, grottes, passages et autres. Tous ne sont pas connectés les uns avec les autres. Certaines zones restent « indépendantes » les unes des autres et d'autres sont fortement interconnectées entre elles, si bien qu'il doit être possible de passer en-dessous d'un continent à un autre, juste par les passages sous terre.

Il n'existe évidemment aucune carte de l'Outreterre.

Le petit atlas de Mystara

On subdivise habituellement l'Outreterre en 5 niveaux :

- **Outreterre Haut**, près de la surface de Mystara. Cette partie contient principalement les elfes sombres et noirs (dont le royaume est succinctement décrit dans le chapitre adéquat), les orques, ogres, kobolds et gobelinoïdes.
- **Outreterre du Milieu**, qui constitue une zone de transition vers le fin fond des profondeurs. Cette partie contient principalement les orques (orques de profondeurs), les torves, les chitines, les aranéas des profondeurs et les duergars.
- **Outreterre profond**, qui constitue la partie la plus éloignée de toute « surface terrestre ». C'est le lieu qui contient les habitants les plus dangereux. C'est celle aussi qui a la population la moins dense. On y trouve principalement les illithids, derros, tyrannoëils, kuo-toas, aboleths et svirnebelins.
- **Le manteau terrestre**, cette très large zone (la plus « épaisse » des 5 niveaux) est la chaudière de la planète. Il ne s'agit que d'une immense zone de magma en fusion... Forcément on y trouve que très peu de vie... en fait uniquement des créatures du plan élémentaire du feu bien sûr.
- **L'Hollow Outreterre**, cette zone quasi-totalement inconnue des habitants de la surface de Mystara, est la zone souterraine qui est proche du Hollow World. Moins épaisse que l'ensemble des 3 premières zones d'Outreterre, on ne la subdivise pas en plusieurs niveaux. Ses habitants sont peu connus, mais on y trouve les elfes Shattenalfens, ainsi probablement que des orques, gobelinoïdes, kobolds,... venus du Hollow World.

A tous les niveaux (à l'exception du manteau), on peut trouver aussi des trolls, géants, myconides, slyths, quelques créatures féériques, créatures élémentaires de l'eau (dans les lacs et rivières souterrains), de la terre et de l'air et divers monstres.

L'Outreterre possède un certain nombre de portails vers des plans élémentaires, en premier vers le plan élémentaire de la Terre et du Feu (près du manteau ou des volcans), et leur plans para et quasi-élémentaires associés. On trouve aussi des portails vers le plan de l'eau, dans de grands lacs souterrains. Enfin, quelques très portails vers le plan de l'Air existent. Ils sont rares mais importants pour la ventilation du monde souterrain.

Mis à part les créatures et les portails vers les plans élémentaires, l'Outreterre est plein d'autres dangers : champignons mortels, éboulements, gaz nocifs, inondations soudaines, remontées de lave, suffocation... Sans compter que c'est un monde de ténèbres absolues qui peut rendre fous ceux qui n'en ont pas l'habitude. Il n'est pas conseillé de s'aventurer dans ce monde de silence, de mort, de ténèbres mais de richesses et de beautés incroyables pour ceux qui savent les trouver et les voir.



Royaume sous-marin (Le)

Nom officiel	Le royaume sous-marin
Dirigeant	Reine Tarovra , Gardienne du temps, Porteuse de l'énergie, Mystique des sources sacrées, Protectrice des courants,...
Gouvernement	Royauté
Inspiration	
Capitale	Smaar
Villes principales	Smaar, Soua, Calitar, Clarhars, Easa, Werea, Nortens, Trasa
Provinces	8 baronnies
Ressources	Poissons & coquillages, Corail, Pierres précieuses (perles)
Population	Tritons , Hommes-poissons, Elfes aquatiques, Knas (locatahs), Nixes, Koprus, Géants des océans
Langages	Aquatique , Commun (thyatien), Sylvestre, Géant, Elfe
Alignements	NB, NA, LB, CB, CN, CM, NM
Dieux adoptables	Ahto, Calitha (Trishina), Hymir (Aegir), Kallala des 7 voiles (Titania), Malafor, Polunius (Persana) , Protius (Poséidon) , Ruaidhri Fléaufaucon, Sashelas des Abîmes, Sharpcrest (Eadro), Vellamo
Dieux non adoptables	Gorrziok (Stronmaus), Slizzark
Alliés	Knas, Aquarendis (elfes aquatiques), Hommes-poissons, Nixes
Ennemis	Ixitxachtls

Tour d'horizon :

Dans un paragraphe précédent, les fonds de la mer de la Terreur ont été étudiés. Comme précisé, dans l'eau se dresse un royaume aussi puissant et solide que nombre des nations terrestres. Il s'agit du Royaume sous-marin fondé par les tritons. Ce dernier couvre les terres sous-marines situées entre les îles d'Ierendi et de Minrothad.

Le royaume appartient, est gouverné et a été par et pour les tritons, mais d'autres créatures s'y sont également établis, plus ou moins à demeure et y coulent des jours paisibles. On y trouve principalement des hommes-poissons, des knas (locatahs), des elfes aquatiques, des nixes, quelques géants de l'océan et même quelques koprus.

Le royaume se situe sur les hauts fonds marins et descend peu en profondeur. Le point le plus bas est sur les Terrasses (Se reporter au paragraphe sur les *Mers & Océans*), trop d'horreurs peuplent les eaux plus abyssales pour que les tritons songent à y établir un domaine stable.

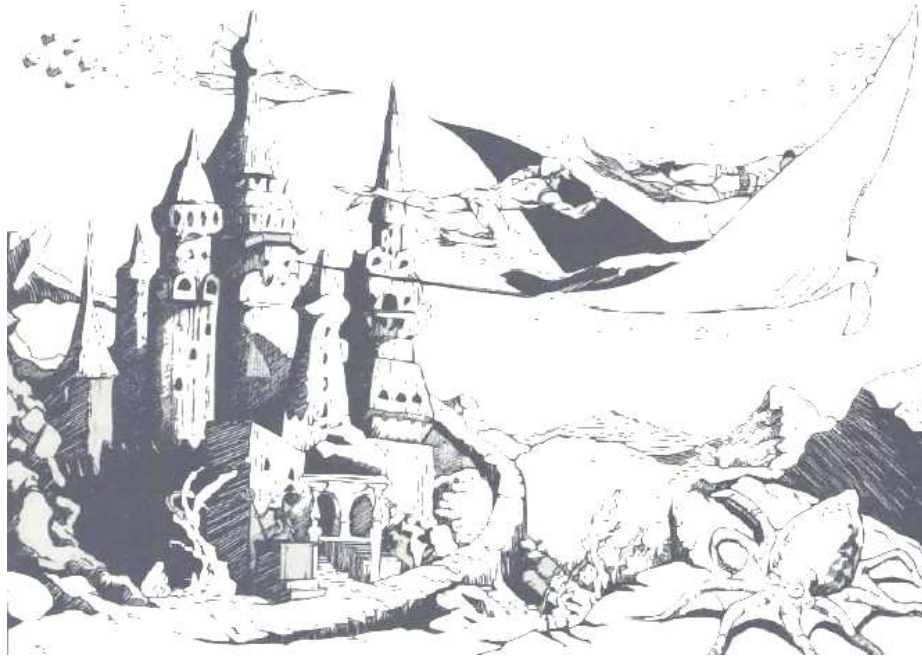
Le palais de la reine, dans la capitale Smaar, est une merveille d'architecture sous-marine, comme seuls savent la construire les tritons : un immense et solide palais de corail.

Pour l'histoire, se reporter au chapitre sur les « *Mers & océans* » de Mystara.



Gouvernement et pouvoir :

Le royaume est gouverné par une reine triton, la Reine Tarovra. Elle règne depuis cinquante ans et est prêtresse / mage. Elle symbolise donc les deux classes de la société triton : les prêtres et les mages. La monarchie n'est pas héréditaire mais tout de même détenue dans les faits par la même famille depuis 500 ans. Le trône de Perle est censé revenir au triton prêtre/mage le plus puissant mais la famille Farmarva a le don de très bien préparer cette jeune pour cette future tâche.



Le palais

En-dessous de la reine, on trouve des barons qui aident et conseillent la reine. Chaque baron est en charge de l'une des baronnies (Cf. la carte pour voir les frontières des différentes baronnies notées en rouge) et quatre grands conseils parsèment l'année. A chacun de ces conseils, l'ensemble des barons viennent, voter avec la reine les décisions majeures. Il y a actuellement 8 barons : 4 prêtres et 4 mages.

L'armée est composée de tritons, à égalité de composition entre les prêtres et les mages. Ils se doivent de protéger la nation contre les dangers extérieurs, au premier rang desquels on trouve les ixitxachitls. Des mercenaires hommes-poissons ou géants de l'océan viennent compléter l'effectif.



Combat entre tritons et sahuagins

Le petit atlas de Mystara

Un bataillon d'élite, la *Garde de corail*, sert de garde rapprochée à la reine. Ils sont tous prêtres/mages. Leur loyauté à la reine est indéfectible.

Plusieurs alliances engagent le royaume sous-marin et ses alliés. De nombreux accords d'entraide et de défense, mutuelles ont été passés avec les tribus nomades d'hommes-poissons. De tels accords existent aussi avec les géants de l'océan.



**Discussion entre deux tritons
et un géant de l'océan**

La société :

La société des tritons est divisée en deux grandes classes : les tritons disposant de capacité de lanceurs de sorts divins et ceux disposant de capacités de lanceurs de sorts profanes.

Aucune classe n'a prévalence sur l'autre, mais cette séparation affecte profondément la société des tritons et a même été la source de nombreux conflits, voire de tueries si on se reporte aux événements de la *Nuit des longs couteaux* et ce qui a suivi où les tritons des deux classes se rejetant mutuellement la faute, se sont entretués. D'où le fait que le trône de Perle ne puisse être occupé que par un ou une souverain(e) disposant de cette double capacité. Mais il faut bien avoir en tête, que dans la société des tritons, tout le monde est lanceur de sorts.

La nourriture ne manque pas dans le royaume grâce aux cultures d'algues et autres varechs et aux élevages de poissons, de crustacés et de coquillages.

Le système de lois est simple mais efficace pour tenir la discipline dans le royaume. L'esclavage est interdit. Tout ceux, même non tritons, qui veulent s'établir en ont la possibilité pour peu qu'ils respectent scrupuleusement les lois. De fait, même certains koprus se sont installés et travaillent au sein de la société triton.

Les tritons font du commerce avec toutes les autres espèces à l'exception des ixitxachitls et avec la surface. Néanmoins ils utilisent fréquemment des intermédiaires Knas (locatahs) pour ce faire.

Religion :

Comme dit dans le paragraphe sur la mer de la Terreur, les tritons vénèrent Protius / Manwara / Poséidon, ainsi que leur dieu tutélaire Polunius / Persana. Mais les dieux vénérés par les autres créatures humanoïdes non maléfiques des profondeurs marines, sont respectées.

De grands temples sont bâtis dans les eaux pour ces deux divinités.

Personnalités :

Les principales personnalités du Royaume sous-marin sont :

- **La reine Tarovra**, prêtre/mage/théurge mystique de niveau épique. Elle est NB à tendances NA. Elle est assez prudente de nature, en particulier envers tout ce qui a trait aux sahuagins, aux peuples terrestres de la surface et aux ixitxachtls. Elle peut sembler froide, mais cela est dû à sa tâche de reine.
- **Les 8 barons :**
 - Marcus, baron de Souedge (mage)
 - Claudia, baronne de Werea (prêtresse de Manwara / Protius / Poséidon)
 - Autalanus, baron d'Easa (mage)
 - Kitas, baron de Nortens (mage). Certains disent qu'il serait requin-garou...
 - Magdalène, baronne de Soua (archi-prêtresse de Polunius / Persana). C'est une vaillante chasseuse des derniers garous. C'est elle qui suspecte Kitas.
 - Actonius, baron de Trasar (prêtre de Manwara / Protius / Poséidon)
 - Marseea, baronne de Clarhars (archimage), une amie personnelle de la reine.
 - Caxctiou, baron de Calitar (prêtre). Certains disent qu'il est vampire...
- **Julias**, commandeur de la Garde de corail : c'est aussi le frère de la reine. Il est prêtre/mage. Il défendra sa sœur contre tout danger.
- **Nualla**, reine des nixes
- **Crête d'argent**, chef de la Guilde des commerçants knas
- **Le voyageur éternel**, un puissant narval intelligent, archimage quasiment épique. Il est traité avec respect par toutes les races humanoïdes non maléfiques des océans



Le voyageur éternel discutant avec des soldats tritons et hommes-poissons

Serraine

Nom officiel	Cité volante de Serraine (la)
Dirigeant	Conseil de 11 membres
Gouvernement	Conseil de 11 membres
Inspiration	
Capitale	Serraine
Villes principales	Serraine
Provinces	Aucune
Ressources	Magie, Objets de haute technologie gnome, Ouvrages, Joaillerie, Tourisme
Population	Gnomes, Tabis, Pégataurs, Nagpas, Gremlins, Créatures féériques, Harpies, Sphinx, Humains, Elfes, Orques, Kobolds, Ogres
Langages	Gnome, Aérien, Nag, Elfe céleste, Sylvestre, Draconien, Commun (thyatien), Orque, Géant, Elfe
Alignements	NB, LB, CB, CN, CM, NA, LN
Dieux adoptables	Aerdrië Faenrya, Brandan (Nebelun), Eachthighern, Flandal Peaudacier, Garl Brilledor , Guidarezzo (Bragi), Ilmarinen, Ilmatar, Kallala des 7 voiles (Titania), Ordana (Sehanine Archelune), Sqeulaiche, Taroyas (Zeus), Wayland
Dieux non adoptables	Cochère (Syranita), Crétia, La Reine de l'Air et des Ténèbres, Louhi, Loviatar, Remnis
Alliés	Ierendi, Minrothad, Rockologis, Les 5 Comtés, Darokin, Alphatia
Ennemis	

Tour d'horizon :

Après avoir longtemps marché sur la terre ferme pour découvrir de nombreux pays, puis avoir plongé dans les océans de Mystara, prenons à présent beaucoup plus de hauteur, jusqu'aux cieux et l'île volante de Serraine. Bienvenue dans le domaine des gnomes du ciel.

Utilisant des reliques techno-magiques, restant de Blackmoor, un très ingénieux gnome à l'esprit très brillant, conçut l'île volante de Serraine. Moins de 300 ans plus tard l'île était telle qu'on la connaît physiquement aujourd'hui.


L'île est donc une sorte de cité volante tenue par des gnomes et qui parcourent les cieux de Mystara. La majorité de la population est gnome mais on trouve d'autres créatures (dont certaines étonnantes...) à son bord tel que cela sera expliqué ci-après. L'île est un havre pour les ingénieurs et les savants car elle dispose de l'une des plus grandes bibliothèques de Mystara. Elle permet aussi un commerce entre les différents continents. En effet Serraine effectue des arrêts au-dessus de très nombreux pays situés sur les différents continents de Mystara.

Pfänger-Skyratchet Mk VII Fighter-Bomber

Type: Two-seater fighter

Performance
Maximum Speed: 400 mph
Forward Armament: 100 mm
Maximum Altitude: 20,000 ft
Range: 1,000 miles

Specifications
Wingspan: 40 ft
Length: 25 ft
Height: 10 ft
Weight: 10,000 lbs
Fuel Capacity: 100 gallons
Crew: 2
Engine: 1
Propeller: 1
Landing Gear: 1
Armament: 100 mm
Max Speed: 400 mph
Max Altitude: 20,000 ft
Range: 1,000 miles




Mk VII Poiecat

Type: Fighter

Performance
Maximum Speed: 400 mph
Forward Armament: 100 mm
Maximum Altitude: 20,000 ft
Range: 1,000 miles

Specifications
Wingspan: 40 ft
Length: 25 ft
Height: 10 ft
Weight: 10,000 lbs
Fuel Capacity: 100 gallons
Crew: 1
Engine: 1
Propeller: 1
Landing Gear: 1
Armament: 100 mm
Max Speed: 400 mph
Max Altitude: 20,000 ft
Range: 1,000 miles




Mk Ila Tomcat

Type: Two-seater fighter

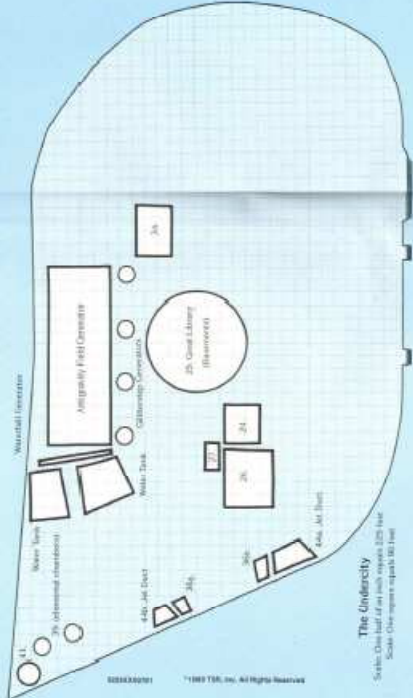
Performance
Maximum Speed: 400 mph
Forward Armament: 100 mm
Maximum Altitude: 20,000 ft
Range: 1,000 miles

Specifications
Wingspan: 40 ft
Length: 25 ft
Height: 10 ft
Weight: 10,000 lbs
Fuel Capacity: 100 gallons
Crew: 2
Engine: 1
Propeller: 1
Landing Gear: 1
Armament: 100 mm
Max Speed: 400 mph
Max Altitude: 20,000 ft
Range: 1,000 miles




The Undercity

Scale: One inch equals 100 feet



SERRAINE The Flying City

Scale: One inch equals 100 feet




Smurfril-Lodestar F3F Cloud-Clipper

Type: Three-seater fighter

Performance
Maximum Speed: 400 mph
Forward Armament: 100 mm
Maximum Altitude: 20,000 ft
Range: 1,000 miles

Specifications
Wingspan: 40 ft
Length: 25 ft
Height: 10 ft
Weight: 10,000 lbs
Fuel Capacity: 100 gallons
Crew: 3
Engine: 1
Propeller: 1
Landing Gear: 1
Armament: 100 mm
Max Speed: 400 mph
Max Altitude: 20,000 ft
Range: 1,000 miles



Population :

L'île flottante de Serraine est habitée par de nombreuses espèces que voici :

- **Les gnomes du ciel** : il s'agit évidemment des principaux habitants de l'île puisqu'ils en sont les créatures. Techniquement il s'agit de gnomes normaux à l'exception qu'ils n'ont pas d'affinité avec la forêt et la nature, mais plutôt avec l'ingénierie et la mécanique. Les gnomes du ciel sont des ingénieurs et des bricoleurs un peu fous mais avec parfois du génie. Ils aiment les blagues qu'ils peuvent faire et vénèrent les dieux gnomes – de surface – classiques comme les autres. Ils sont bien plus de 1.500 sur l'île.



- **Les nagpas** : c'est la deuxième race la plus présente, qui a aussi participé à la création de l'île flottante par leurs connaissances profanes et historiques. Les nagpas sont beaucoup plus centrés sur eux-mêmes que les gnomes mais ils sont très majoritairement satisfaits de la vie qu'ils peuvent mener à Serraine, où ils ont intégré le « paysage ». Néanmoins certains souhaitent prendre le pouvoir.
- **Les gremlins** : ces petits être féériques du Chaos, font partie des derniers à avoir intégré Serraine comme habitants permanents. Il est d'ailleurs étonnant qu'ils soient tolérés sur l'île au vu de leur *aura de Chaos* susceptible de causer des dommages. Mais malgré tout, ils se sont insérés dans la population et contribuent fortement à l'étrangeté des lieux.



Le petit atlas de Mystara

- **Les êtres féériques** : d'autres êtres féériques que les gremlins, habitent l'île de Serraine. Plusieurs races sont présentes, principalement issues des êtres féériques liés à l'élément « Air ».
- **Les harpies** : une autre étrangeté des lieux est la présence de harpies au sein de la population établie. Il est évident que les harpies présentes sont plus évoluées que les harpies « standards ». Néanmoins toutes n'ont pas renoncé à leur « moralité » standard, mais certaines ont vraiment changé d'alignement. De manière générale, elles ont à peu près toute changé leur régime alimentaire / méthode de chasse. Celles qui ne l'ont pas fait, ne peuvent être pourchassées.



- **Les tabis** : ces petits êtres de l'Air se sont également établis en grand nombre sur l'île volante où ils ont intégré la population permanente. Leur caractère joyeux s'insère bien dans l'ambiance générale de douce folie qui prévaut sur l'île volante.
- **Les pégataurs** : initialement arrivés en tant que mercenaire pour protéger l'île, les pégataurs s'y sont établis de manière permanente à présent. Ils participent activement à sa défense.



Le petit atlas de Mystara

- **Les sphinx** : autre point d'étonnement, les sphinx. Quelques uns se sont établis sur l'île depuis fort longtemps. Les premiers sont arrivés lors de la fin de la création de Serraine. Ils apprécient sa bibliothèque et la source inépuisable de connaissances qu'elle représente avec le fait du voyage permanent.

On trouve également d'autres créatures sur l'île, soit en très petit nombre (1 géant des nuages, élémentaux de l'air et autres créatures invoquées de ce plan), soit en tant qu'invité plus ou moins permanent (elfes et humains principalement), soit en tant que serviteur plus ou moins volontaires (orques, ogres, kobolds). Dans les plus profondes strates de la partie souterraine de l'île, on peut également trouver d'autres créatures...

La ville :

La surface de l'île est principalement recouverte par la cité en elle-même. Voici quelques éléments particuliers de celle-ci (se reporter aux numéros sur la carte) :

- **1 - La piste** : il s'agit de la piste d'atterrissage et d'envol pour les *voiliers du ciel*, un élément vital pour Serraine.
- **2 - Le contrôle d'immigration** : cette structure en bois est occupée par deux gnomes âgés et irritables. Les marchands étrangers passent par là, ainsi que les « touristes » et aventuriers qui viennent à Serraine.
- **4 - La tour de contrôle** : des gnomes penchés sur des boules de cristal s'occupent de diriger les atterrissages et les envols sur la piste. Ils sont célèbres pour fumer beaucoup, boire énormément de café et ne pas porter souvent leurs uniformes de couleur noir et or.
- **5 à 8 - L'école « Top ballista »** : c'est là que les gnomes et autre apprennent à combattre et à utiliser les armes de défense de la cité.
- **9 - La taverne « pilote du ciel »** : la taverne des pilotes de Serraine.
- **10 - Le hangar des *voiliers du ciel*** : le hangar où sont entreposés l'ensemble des *voiliers du ciel* avec des gnomes mécaniciens qui s'affairent tout autour pour les entretenir.
- **11 - Quartier des gnomes**
- **12 - Quartier des artisans**
- **13 - Tour de Strompi** : c'est la tour d'habitation de Strompi, un géant des nuages qui vit à Serraine.
- **14 - L'hostellerie impériale** : une auberge grande et sélecte, dirigée par un couple d'humains.
- **16 - Haut quartier résidentiel** :
- **17 - Parc de la science** : un parc où les gnomes viennent essayer et montrer leurs inventions mécaniques.
- **18 - Place du Triomphe** : place pour les parades militaires gnomes. Les pégataurs l'utilisent aussi et procèdent à des ballets aériens au-dessus d'elle.
- **21 - Quartier du labeur** : quartier pauvre de la ville



Le petit atlas de Mystara

- **22 – Marché Gemeye** : marché des joailliers
- **23 – Le glorieux copilote** : une taverne sympa, dirigée par un couple de gnomes
- **25 – La grande bibliothèque** : une très grande bibliothèque qui contient nombre d'ouvrages rares. La consultation est facilitée par magie et les protections magiques sont nombreuses et puissantes. Le bibliothécaire en chef est Matuzami, un druj, un esprit mort-vivant.
- **26 – Musée de l'artisanat gnome** : musée où sont exposées les plus belles (hum) pièces de l'artisanat gnome.
- **31 – Lac Brilledor** : la cascade est puissante mais devient une gentille douche juste avant de toucher le bas, grâce à la magie. On y trouve des bateaux de plaisance.
- **35 – Les vents chantants** : une auberge menée par un féérique qui sert les meilleurs sorbets de tout Mystara.
- **38 – Tours des vents** : les tours de cristal où vivent la majorité des féériques de Serraine.
- **41 – Hall des sphinx** : c'est dans ce bâtiment monumental que résident la majorité des sphinx de la cité.
- **42 – Tour d'Onyx** : c'est la tour de magie profane de la cité.

Mais nous n'avons succinctement décrit que la partie en surface. Certains gnomes étant atteints d'agoraphobie à Serraine, plusieurs se sont installés sous la surface, comme nombre de gnomes terrestres. Ils se sont donc construit des terriers avec culture de champignons,... On a donc une ville sous la ville.

Mais il existe encore d'autres niveaux en-dessous, et beaucoup de ces salles souterraines ne sont pas forcément connues des gnomes de la cité. En effet, des choses peu reluisantes se cachent dans les entrailles de la cité, sur de nombreux niveaux. Des orques, kobolds ou ogres échappés y ont élu domicile, mais aussi d'autres créatures telles que des charognards rampants, cubes gélatineux, otyughs et autres monstruosités,... Les araignées de phase constituent des nuisances communes près des puits gravitationnels qui maintiennent la cité en l'air, attirées par la fracture dimensionnelle qui en résulte.

Pouvoir :

Le pouvoir est détenu par un conseil de 11 membres : 7 gnomes, 1 fée, 2 nagpas, 1 pégataur, 1 mage humain originaire de Glantri, maître de la Tour d'Onyx.

Ils ont pour tâche de débattre du budget, de décider des lois,...

Personne ne sait exactement comment les membres du conseil sont désignés. Serraine n'est pas une vraie démocratie. Mais le système fonctionne et la population a le sentiment d'être représentée (à l'exception des kobolds, orques et ogres probablement...). De nombreux conseillers issus de tous les métiers de la ville viennent conseiller le Conseil. Cela contribue sans doute grandement à la cohésion d'ensemble de Serraine.

Le petit atlas de Mystara

Cela dit, le gouvernement n'est pas exempt d'antagonismes, les gnomes étant eux-mêmes divisés en plusieurs clans :

- **Clan « Roquette céleste »** : représente les maîtres des inventions et des architectes. C'est le plus puissant des clans et jaloux sur ses secrets.
- **Clan des « Tempétueux »** : représente les maîtres artisans. Clan plus faible économiquement que les autres, mais qui représente une partie non négligeable de la population.
- **Clan de la Main de feu** : représente les forgerons, mais est au fil du temps devenu le clan des commerçants. C'est le clan qui établit le plus de connections avec le monde « d'en bas ».
- **Clan Lodestar** : représente les cléricaux de la cité. Il a la réputation d'être un clan de penseurs. Ils se sont alliés avec le clan « Roquette céleste ».
- **Clan Main d'Or** : c'est un clan ayant peu de pouvoir politique qui représente les travailleurs moins experts que pour d'autres clans. Il représente malgré tout la majorité de la population.

Des gnomes sont « sans-clans » et ne sont donc pas directement représentés.

Vie dans la cité :

La cité est bien protégée. Des canons magiques ont été installés et sont utilisés par les soldats d'élite gnomes surentraînés de l'académie « Top ballista ». Sinon Serraine peut compter aussi sur ses pilotes de guerre gnome qui pilotent les *voiliers du ciel* mus par magie. Enfin la cité peut compter sur les pégataurs qui même s'ils ne sont plus mercenaires, continuent à défendre la cité efficacement, ainsi que d'autres habitants qui peuvent aider à la défense (les mages nagpas, les harpies, les humains présents et Strompi le géant des nuages). La cité possède aussi une force de police de gnomes guerriers pour faire respecter l'ordre et la loi. Ils peuvent bien sûr également combattre une invasion.

Il est possible de se déplacer aisément dans la cité grâce aux *chaises du ciel* à savoir des chaises accrochées à des rails électriques. L'électricité est fournie par des créatures du plan élémentaire de l'air invoqué dans ce but. On utilise aussi des nacelles. Enfin, il est possible de se transporter vers et depuis le sol avec les *voiliers du ciel*. Ceux-ci servent aussi bien au transport de marchandise qu'au transport de personnes. L'approvisionnement et le commerce de la cité reposent d'ailleurs en grandes parts sur eux.



Défenseurs pégataurs

Le petit atlas de Mystara

La vie reste néanmoins très agréable sur Serraine pour la majorité des habitants. Mais une telle hétérogénéité dans les populations dont certaines sont « instables » laissent la place à de nombreux problèmes potentiels.



Religion :

Les habitants ne sont pas extrêmement religieux, mis à part peut être les gnomes qui vénèrent leurs dieux tutélaires en particulier Garl Brilledor bien sûr, mais aussi beaucoup Brandan / Nebelun, le dieu des inventeurs gnomes qui trouve ici à Serraine, une population gnome particulièrement en adéquation avec ses commandements (quoique certains vénèrent aussi Ilmarinen). Sinon Flandal Peudacier est également vénéré.

Les quelques humains présents vénèrent principalement les dieux des cieux, Taroyas / Zeus, Ilmarinen ou Ilmatar. De même les elfes présents vénèrent Aerdrië Faenrya ou Ordana / Sehanine Archelune.

Ces trois races vénèrent également Guidarezzo / Bragi qui a su affirmer sa présence sur Serraine, ainsi que Wayland. Les féériques vénèrent Kallala des 7 Voiles / Titania ou pour les rares maléfiques d'entre eux, La Reine de l'Air et des Ténèbres. Les gremlins vénèrent surtout Squeulaiche, mais certains vénèrent Crétia ou la Reine de l'Air et des Ténèbres.

Le petit atlas de Mystara

Les pégataurs vont vénérer plutôt Eachthighern ou l'un des dieux humains.

Certaines harpies vont soit vénérer Ilmatar, cette déesse humaine, si elles ont suffisamment évolué vers le Bien. Mais d'autres, celles qui restent sur le plaisir de faire souffrir vont vénérer en secret Loviatar ou Louhi avec qui elles ont une affinité particulière.

Enfin Serraine comprend différentes créatures des airs de manière plus ou moins permanentes, d'où la présence de cultes de Remnis et de Cochère / Syranita.

Histoire :

Les gnomes sont apparus sur Mystara en 2.900 AVC. De nombreux siècles plus tard, un gnome, Glimreen Gemeye, ayant un légendaire talent d'ingénierie, trouva en 251 AVC des reliques techno-magiques de l'époque blackmoorienne. Il s'agissait d'unités antigravitationnelles. L'idée de l'île volante de Serraine était née dans l'esprit de ce gnome brillant. Il exposa son projet à son clan. L'époque était dangereuse avec les nains et les elfes qui se refermaient sur eux-mêmes et les humains et les hutaakiens qui étaient en plein conflit. Le clan commença à travailler. Cela prit beaucoup de temps.

Ils furent aidés par un mage nagpa, spécialisé dans les anciens secrets blackmooriens puis par des sphinx venant de Tel Akbir. En 14 AVC, le « corps » de la cité était achevé et en 9 APC Serraine s'élevait dans son intégralité, dans le ciel de Mystara. Le procédé fut continuellement amélioré.

En 16 APC la Grande bibliothèque fut construite. Les défenses étaient un autre problème à prendre en compte rapidement. Les gnomes firent appel à des mercenaires pégataurs qui finirent par s'installer à demeure sur Serraine et un archimage conçut l'artillerie utilisée aujourd'hui par l'académie Top ballista. Enfin des harpies furent « embauchées » pour charmer les éventuels assaillants et les repousser au loin. Toute cette stratégie a porté ses fruits puisque Serraine est toujours présente.

Depuis Serraine vole au-dessus des nuages de tout Mystara et fait des haltes commerciales dans de nombreux pays avec lesquels il y a une bonne entente :

- Alphatia, Darokin, les 5 Comtés, les Khanates d'Ethengar, Ierendi, Minrothad, Rockologis, Yavdlom principalement
- Thyatis et l'Alfheim sont considérés avec beaucoup plus de méfiance pour des raisons différentes,
- tandis que Glantri, les Royaumes du Nord, le Denagoth et Ylaruam sont soigneusement évités

Shattenalfen

Nom officiel	Shattenalfen
Dirigeant	Inconnu
Gouvernement	Despotisme théocratique
Inspiration	Elfes maléfiques de culture aztèque
Capitale	Issarthyl
Villes principales	Issarthyl
Provinces	
Ressources	Très peu de commerce et aucun avec le monde « de surface »
Population	Elfes sombres Shattenalfen
Langages	Elfe, Quechua, Aklo, Commun des profondeurs, Draconien
Alignements	CM, NM, CN, Tout autre alignement très rare
Dieux adoptables	Atruaghin (Quetzalcoatl), Centeotl, Chalchihuitlicue, Coatlicue, Eilistraée, Huehuetotl, Mictanchihuatl, Mictantecuhtli, Ninsun (Metzli), Rafiel, Tlaloc, Tlazolteotl, Tonatiuh, Utnapishtim (Ixtililton), Xipe-Totec, Xochiquetzal
Dieux non adoptables	Atzanteotl (Tezcatlipoca), Arachne Prime (Lolth), Danel le tigré (Huitzilopochtli)
Alliés	Aucun
Ennemis	Presque tout le reste du monde

Tour d'horizon :

Il faut préciser en préambule que comme pour les elfes sombres dont ils sont issus, les elfes Shattenalfen ne sont peut être que des créatures de légende. Il s'agirait de l'un des clans d'elfe sombre qui a été complètement perverti par Atzanteotl / Tezcatlipoca et qui est devenu l'un des peuples les plus détestables qui soit (Cf. le chapitre *Histoire* ci-après). Les elfes noirs peuvent paraître assez tendres à côté des Shattenalfen. Mais laissons tomber le conditionnel pour fluidifier le discours.

Plus de 600.000 d'entre eux vivent à présent dans le Hollow World, à moitié dans les profondeurs des cavernes de l'Hollow Outreterre et à moitié dans les montagnes et les collines couvertes de forêts, qui les recouvrent.

Les Shattenalfen combinent donc les cultures elfiques « de base » mais si elles sont lointaines pour eux, celle des elfes sombres et enfin celles des tribus azcans (c'est-à-dire aztèques). Ils vénèrent Atzanteotl / Tezcatlipoca, dieu hautement maléfique et pervertisseur. Ce sont donc des bouchers des plus sanguinaires, alliant à la maîtrise et l'esprit d'esthète des elfes, la connaissance du monde souterrain des elfes sombres et la sauvagerie et les innombrables sacrifices « humains » des azcans / aztèques.

Le petit atlas de Mystara

Les elfes Shattenalfen comme les elfes sombres ont du mal à supporter la lumière du jour et souffrent d'agoraphobie lorsqu'ils n'ont plus les murs et le plafond des cavernes qui les ensèrent de tout côté, d'où leur malaise quand ils sont à l'extérieur. Et cela déclenche en eux une haine profonde des créatures terrestres, qui représentent ce qu'ils étaient il y a des millénaires avant leur descente sous terre. De même, ils ne sont pas complètement adaptés à leur environnement souterrain comme peuvent l'être d'autres races comme les illithids, les derros ou autres. Ils haïssent donc également ces races.

Géographie :

Le territoire extérieur des elfes Shattenalfen est donc composé de montagnes et de collines couvertes de forêts. Nous n'allons pas détailler ce territoire car il se situe dans le Hollow World. Mais le territoire des Shattenalfen s'étend également sous terre dans l'Hollow Outreterre. Là, ils détiennent d'immenses cavernes qui ressemblent fortement aux autres cavernes que l'on peut trouver dans l'Outreterre Haut.

Dans la plus grande de ces cavernes, située sous le mont Issarthyl, les Shattenalfen ont construits leur capitale, la cité d'Issarthyl où vivent plus de 60.000 Shattenalfen.



Culture :

Les Shattenalfen sont des créatures de l'Outreterre, qui ont retrouvé le chemin de la surface qu'ils ont beaucoup de mal à réapprivoiser. Ils ne vivent confortablement que sous terre mais s'acharnent à se partager entre Outreterre et surface.

Des enseignements de leur dieu tutélaire, Atzanteotl / Tezcatlipoca, ils ont pris l'architecture « aztèque », construisant l'intégralité de leurs bâtiments en pierre brute et élevant d'immenses bâtiments et temples dédiés à leur dieu tutélaire. Les rituels dédiés à leur dieu tutélaire sont toujours effectués dans les plus noires des cavernes.

Le petit atlas de Mystara

Dans les faits plus de 40% des Shattenalfen vénèrent Atzanteotl / Tezcatlipoca activement. Environ 50% sont « athées » et suivent de plus loin les préceptes de leur dieu tutélaire sans vraiment lui accorder de prières régulières. Les derniers se sont laissé convertir à d'autres cultes (secrets), dont celui de leur ancienne déité tutélaire, Rafiel, est le principal. Mais on peut trouver également parmi les dieux actifs pour recruter parmi les Shattenalfen, Arachne Prime / Lolth, pour former une autre communauté elfe noir, ainsi qu'Eilistraée qui essaie de faire avec les Shattenalfen, ce qu'elle fait avec les elfes noirs sur l'ensemble des mondes où elle est présente. D'autres dieux issus du panthéon aztèque se sont aussi constitués de mini-cultes au sein des Shattenalfen (Atruaghin / Quetzalcoatl, Xochiquetzal, Huitzilopochtli, Ixtlilton, Metzli (les noms de Danel le Tigré, Ninsun et d'Utnapishtim ne sont pas ici connus), Mictantecuhtli,...). Neuf dieux issus du panthéon aztèque sont même apparus au sein des Shattenalfen et se sont ensuite logiquement propagés dans les clans d'Atruaghin, il s'agit de Xipe-Totec, Tlazolteotl, Tlaloc, sa femme Chalchiuhtlicue, Centeotl, Coatlicue, Huehuetotl, Tonatiuh et Xochipilli. Les membres de certains de ces autres cultes sont assez souvent pourchassés surtout en ce qui concerne Atruaghin / Quetzalcoatl, Xochiquetzal et Eilistraée. D'autres sont tolérés.

Les hommes et les femmes possèdent des droits équivalents, même si le nom et l'héritage au sein d'un couple sont portés par la femme uniquement.

Les Shattenalfen détestent à peu près toutes les autres créatures avec une mention toute particulière pour les humains, les plus détestés de tous (ce qui ne les empêche pas de faire tout de même du commerce avec les *traldars* vivant dans le Hollow World...), car ces derniers sont accusés d'avoir provoqué le cataclysme de la Pluie de Feu, qui a condamné les ancêtres des Shattenalfen à vivre sous terre. Malgré tout et à la différence des elfes noirs, c'est envers les autres elfes, y compris les elfes de surface, que les Shattenalfen ont le moins de haine. Ils sont même prêts à accueillir des elfes non issus de leur communauté et qui voudraient « immigrer ». Néanmoins, ces derniers devraient alors obligatoirement se marier avec un(e) Shattenalfen sous peine d'exécution sommaire dans le cas contraire. Un couple d'elfe arrivant, verrait son mariage annulé pour se marier chacun de leur côté avec un(e) Shattenalfen. Les Shattenalfen constituent un peuple extrêmement méfiant et ils n'ont pas tort avec tous les ennemis qu'ils se sont fait.

Il est de tradition que lorsqu'un(e) Shattenalfen atteint un âge avancé, il ou elle soit exilé(e). L'elfe doit alors quitter son clan et parcourir seul(e) les terres sauvages, à l'extérieur ou sous terre. La plupart d'entre eux meurt assez rapidement. Il peut arriver que Rafiel prenne pitié de l'un d'entre eux, se révèle à lui ou elle, et le guide. Il a du arriver que d'autres dieux du panthéon ou Eilistraée le fassent également.

Les Shattenalfen sont gouvernés par un roi et une reine obligatoirement elfe Shattenalfen qui vivent à Issarthyl, la capitale. Chaque communauté est dirigée par un gouverneur.

Les Shattenalfen se nourrissent principalement d'une ration fabriquée à partir de divers ingrédients et qu'ils appellent le *trania*. C'est un aliment très concentré et riche.

Le petit atlas de Mystara

Les Shattenalfen utilisent des bêtes de somme, particulièrement des lézards géants ainsi que certaines espèces volantes, qu'ils utilisent aussi au combat.

Histoire :

A l'époque de la Grande Pluie de Feu en 3.000 AVC, les ancêtres des elfes sombres vivaient au sein de quatre clans (les Cerebryl, les Porador, Les Felistyr et les Gelbalf). Ils vivaient assez proches de Blackmoor. Lorsque Blackmoor explosa, les énergies corruptives irradièrent d'immenses zones et l'axe de la planète fut modifié, changeant radicalement le climat. Les elfes survivants ont fui et se sont réfugiés au loin, sur un autre continent et dans les cavernes sous les actuelles Terres brisées. Peut être guidés par leur nouveau dieu, Rafiel, ils trouvèrent une remarquable série de cavernes s'enfonçant profondément sous terre et une immense caverne avec une gravité inversée. Ils s'installèrent et construisirent la cité des étoiles, devenant les elfes sombres.

En 1.700 AVC, un autre cataclysme eut lieu à la surface à Glantri. Un nouveau clan d'elfes, quitta la surface pour se réfugier sous terre : le clan Shattenalfen. Ils trouvèrent la cité des étoiles et furent adoptés par les quatre précédents clans.

C'est aussi dans cette période qu'un alfe nommé Atziann atteignit l'immortalité sous l'identité d'Atzanteotl / Tezcatlipoca. Trouvant que le peuple humain des azcans et les Shattenalfen avaient un bon potentiel pour devenir maléfiques, il entreprit de les corrompre. Chez les elfes, il parvint à corrompre une bonne partie des membres du clan Shattenalfen, ainsi que quelques membres des quatre autres clans. Il leur fit abandonner le culte de Rafiel, leur enseigna son style architectural (le style « aztèque »). Après la construction puis la destruction de la cité d'Aengmor (Se reporter au chapitre sur les *Terres Brisées*), il les fit s'enfoncer très profondément dans la croûte terrestre et leur ménagea un passage de l'autre côté du manteau, sans doute par un portail magique.

Les Shattenalfen atteignirent le Hollow World. Ils tombèrent sur les nains kogolor qui les firent battre en retraite, puis sur les oltecs qui firent de même. Ils finirent donc par s'installer dans des collines et des montagnes qui n'avaient pas encore été revendiquées. Gênés par la lumière du soleil et rendus agoraphobes après des siècles passés sous terre, ils colonisèrent les cavernes souterraines sous leurs nouvelles montagnes.

Depuis ils vivent là, combattant tous leurs voisins à l'exception des humains traldars et des hommes-lézards des marais de Malpheggi du Hollow World. Ils ont perdu tout contact avec le monde extérieur et n'ont sans doute même plus en mémoire la cité des étoiles. Peut être que certains des Shattenalfen d'âge avancé, sont guidés par leur dieu jusqu'à l'extérieur.

Les Shattenalfen mènent des guerres sanglantes contre tous les autres, principalement aux azcans... qui vénèrent pourtant Atzanteotl / Tezcatlipoca, mais cela doit amuser le dieu de voir ses deux propres s'entretuer, torturer et lui sacrifier les prisonniers en arrachant le cœur.

Tanegioth

Nom officiel	Archipel de Tanegioth
Dirigeant	Aucun
Gouvernement	Aucun
Inspiration	Île tropicale : Antilles & Polynésie + « Jurassic Park »
Capitale	Aucune
Villes principales	Aucune
Provinces	Aucunes
Ressources	Faune et Flore tropicales, Goudron, Pierres précieuses (perles...)
Population	Humains, Kopus, Troglodytes, Phanatons, Rakastas, Trolls, Aranéas, Cyclopes, Géants, Dryades, Hommes-lézards, Centaures,...
Langages	Tanogoro, Draconien, Géant, Sylvestre, Aquatique, Rakasta
Alignements	Tous
Dieux adoptables	Chiron (Skerrit), Diamant (Bahamut), Djaea (Rhéa), Ka (Shekinester), Korotiku , L'Unique (Io), Nyx, Opale, Protius (Poséidon), Saturnius, Sinbad
Dieux non adoptables	Arachne Prime (Loth), Bagni Gullymaw, Cegilune, Crakkak (Sekolah), Demogorgon, Emmantiensien, Gorzziok (Stronmaus), Jammudaru (Vaprak), Juiblex, Laogzed, Merrshaulk, Orcus, Perle (Tiamat), Ramenos, Remnis, Skoraeus Os-de-Pierre, Slizzark , Verenestra
Alliés	Aucun
Ennemis	Aucun

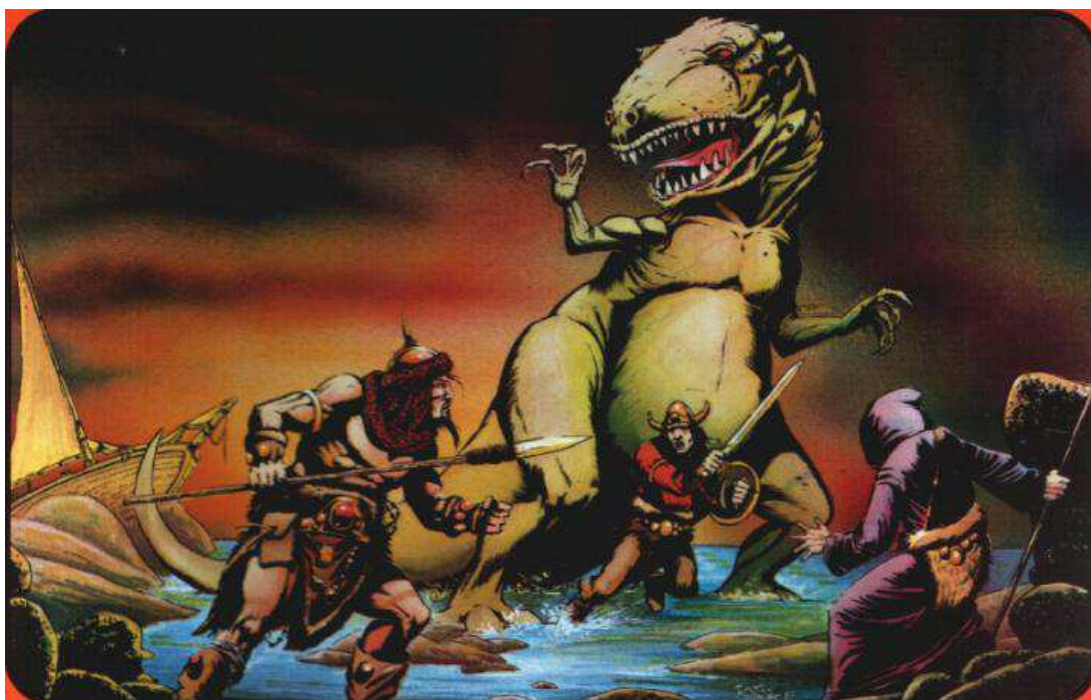
Tour d'horizon :

Tanegioth est en fait un grand archipel s'étendant à partir de la pointe sud-est de la péninsule du Serpent du continent Brun, et le nord-est du continent de la Davanie. L'archipel contient une multitude d'îles disposées sur des centaines et des centaines de kilomètres. L'archipel se situe donc dans la mer de la Terreur, plutôt vers le sud de celle-ci. L'ensemble de l'archipel jouit ainsi d'un climat tropical, chaud et humide. La géographie de la plupart des îles est totalement inconnue et pour les autres, elle ne l'est quasiment pas ou par très peu de gens.



Le petit atlas de Mystara

Les îles de ces archipels sont habitées par une faune et une flore prospère. On trouve également de nombreuses créatures monstrueuses. Parmi les animaux, il faut faire remarquer que l'on trouve de nombreux dinosaures sur plusieurs des îles, en particulier les plus grandes d'entre elle.



Mais on trouve aussi des créatures « intelligentes » sur ces îles, en particulier des humains. Ceux-ci proviennent de deux, voir trois sources :

- Des indigènes venus certainement en provenance de la Péninsule du Serpent, ce sont donc des descendants des tanogoros qui vivaient là bas, des humains à la peau noire,
- Des pirates cherchant refuge dans de petites îles abritées,
- On peut aussi maintenant trouver quelques marchands échangeant quelques menues babioles avec les indigènes, quelques aventuriers et autres explorateurs à la recherche d'un hypothétique eldorado... le mythe de la célèbre et unique Perle !

D'autres êtres intelligents ont élu domicile dans ces îles : des hommes-lézards, des koprus, des phanatons, des aranées, des rakastas, des troglodytes, des trolls et autres géants, des cyclopes,... Mais aussi toutes sortes de dragons. D'autres disent que l'on pourrait trouver également des créatures serpentine issues de temps anciens et bien plus abjectes... des yuan-tis. Enfin trouve quelques sorcières et créatures féériques ou associées, principalement donc des guenaudes, des sylvaniens et des dryades.

En tout cas ces îles restent masquées par un voile de mystère.

La plus grande des îles est l'île de la Terreur. Quelques explorateurs ont eu la chance de l'explorer pour le compte de certaines nations ou guildes marchandes. Des richesses y seraient cachées et des humains tanogoros y vivent. Un peu de commerce a débuté avec les

Le petit atlas de Mystara

habitants de cette île et avec son village le plus ouvert sur l'extérieur, Tanaroa. Mais les cartes sont rares et jalousement gardées. Seule la carte des côtes de cette île est assez universellement connue parmi les peuples marins et le centre de l'île est dominé par une montagne assez haute et dont les pentes sont couvertes en bonne part d'une végétation luxuriante. Le reste n'est que secret commercial.



Histoire :

L'histoire de cette île et du reste de l'archipel n'est pas réellement connue. On suppose que les humains tanogoros viennent de la Péninsule du Serpent et que les autres créatures sont venues par la mer petit à petit. L'archipel commence à intéresser les nations du Monde Connu et il est probable qu'il est à l'aune d'une nouvelle ère.

C'est avec Tanegioth que s'achève notre tour de Mystara. Espérant que vous avez apprécié cet atlas et y trouverait les informations qui pourront vous être utiles.

Chapitre 6 – Listes par pays :

Dans ce chapitre sont fournies deux listes récapitulatives : une liste pour les monnaies et une pour les langues parlées sur Mystara.

Chapitre 6.1 – Liste des monnaies

Pays	Cuivre	Argent	Electrum	Or	Platine
Alphatia	Juge	Miroir		Couronne	
Darokin	Passim	Tendrid	Demi-daro	Daro	
Elfes sombres	Reflét	Eclat		Brillant	
Glantri	Penny	Souverain		Ducat	Couronne
Hule	Piastre	Kuru		Lire	
Ierendi	Cokip	Sana		Geleva	Pali
Kaarjala	Oren	Penni		Markka	
Karameikos	Kopec	Crone	Halav	Royal	Empereur
Les 5 Comtés	Crépuscule	Etoile		Jaune	
Minrothad	Plen	Quert	Byd	Crone	
Ostland	Ore	Eyrir		Couronne	
Rockologis	Pierre	Etoile		Négoce	
Sind	Piastre	Khundar	Bhani	Roupie	Guru
Sodjerford	Oren	Gundar	Penne	Markka	
Thyatis	Denarius	Asterius		Lucin	Empereur
Vestland	Ore	Florin	Hellar	Guldan	Shilder
Ylaruam	Fal	Dirham		Dinar	

Chapitre 6.2 – Liste des langues

Dans ce chapitre, est fournie la liste des langues parlées dans les parties de Mystara traitées dans cet ouvrage. Y est précisé l'origine de la langue. Si le terme « extérieur » est fourni, c'est que la langue ne provient pas de Mystara, mais d'ailleurs dans le multivers. Cela concerne en particulier les langues des *plans élémentaires* ou l'aklo par exemple.

Langue	Race / Origine	Pays
Aérien	Extérieur	Alphatia, Outreterre, Serraine
Aklo	Extérieur	Outreterre, Shattenalfen, Mers & Océans, Denagoth
Alphatien	Humain	Glantri, Ylaruam, Alphatia, Bellissaria, Esterhold, Île de l'Aube, Îles Alatiennes, Îles Perlées, Norwold, Ochalea, Qeodhar, Thotia, Kaarjala,
Antalien	Humain	Royaumes du Nord, Wendar
Aquatique	Extérieur	Ierendi, Mers & Océans, Outreterre, Royaumes Sous-marin, Tanegioth
Avien	Humain	Denagoth, Ghyr
Barkyip	Bourbiérin	Ghyr
Bullrip	Batrasog	Ghyr
Commun (darokinien)	Humain	Darokin, Ethengar, Glantri, Les 5 Comtés,
Commun (thyatien)	Humain	Alfheim, Atruaghin, Ethengar, Glantri, Heldann, Ierendi, Karameikos, Les 5 Comtés, Minrothad, Rockologis, Royaumes du Nord, Sind, Thyatis, Wendar, Ylaruam, Alphatia, Île de l'Aube, Îles Alatiennes, Îles Perlées, Norwold, Ochalea, Terres d'Hintar, Ghyr, Graakhalia, Grande désolation, Hule, Yavdlom, Mers & Océans, Royaume Sous-marin, Serraine,
Commun des profondeurs	Extérieur	Elfes sombres, Outreterre, Shattenalfen
Denag	Humain	Denagoth
Denagothien	Humain	Denagoth, Ghyr
Diaboli	Diabolus	Variable (là où résident des diaboli)
Draconien	Dragon	Glantri, Terres brisées, Alphatia, Bellissaria, Esterhold, Île de l'Aube, Îles Alatiennes, Norwold, Denagoth, Dents du dragon, Ghyr, Graakhalia, Grande désolation, Hule, Kaarjala, Péninsule du Serpent, Yavdlom, Outreterre, Serraine, Shattenalfen, Tanegioth ET A différents endroits sur le reste des continents Brun, Davanie et Skothar
Elfe céleste	Pégataurs	Serraine, partout où vivent des pégataurs
Elfe wendarien	Elfe	Wendar, Denagoth
Elfique (elfe)	Elfe	Alfheim, Darokin, Glantri, Karameikos, Minrothad, Thyatis, Wendar, Alphatia, Norwold, Denagoth, Elfes sombres, Ghyr, Graakhalia, Mers & Océans,

Le petit atlas de Mystara

		Outreterre, Royaume Sous-marin, Serraine, Shattenalfen
Emerondien	Emerondien	Emerond
Essurien	Humain	Denagoth, Ghyr
Ethengarien	Humain	Ethengar, Glantri, Ylaruam
Français	Extérieur (humain)	Glantri
Géant (Hymsprach)	Géant	Karameikos, Rockologis, Terres brisées, Alphatia, Norwold, Denagoth, Ghyr, Grande désolation, Hâvregel, Hule, Kaarjala, Péninsule du Serpent, Mers & Océans, Outreterre, Royaume Sous-marin, Serraine, Tanegioth ET A différents endroits sur le reste des continents Brun, Davanie et Skothar
Gnoll	Gnoll	Terres brisées, Denagoth, Graakhalia, Grande désolation, Hule
Gnome	Gnome	Karameikos, Rockologis, Wendar, Alphatia, Norwold, Ghyr, Hule, Outreterre, Serraine
Gobelin	Gobelinoïde	Karameikos, Rockologis, Terres brisées, Alphatia, Denagoth, Ghyr, Grande désolation, Hule, Kaarjala, Péninsule du Serpent, Outreterre ET A différents endroits sur le reste des continents Brun, Davanie et Skothar
Hagommerien	Humain	Denagoth, Ghyr
Halfelin	Hin	Darokin, Ierendi, Karameikos, Les 5 Comtés, Minrothad, Wendar, Norwold
Hattian	Humain	Thyatis
Heldannique	Humain	Heldann, Wendar, Norwold, Denagoth
Hillbanic	Orque	Ghyr
Huléen	Humain	Hule ET dans la partie est du continent de Brun
Hutaakan	Hutaakien	Là où vivent les derniers hutaakiens
Igné	Extérieur	Ylaruam, Norwold, Grande désolation, Outreterre
Jennite	Humain	Esterhold ET dans certaines autres zones du continent du Skothar
Karimari	Humain	Ulimwengu
Langage de la tortue	Humain	Atruaghin
Langage de l'élan	Humain	Atruaghin
Langage de l'ours	Humain	Atruaghin
Langage des signes	Humain	Atruaghin
Makaï	Humain	Ierendi
Meggaran	Gobelinoïde	Ghyr
Milénién	Humain	Davanie
Minrothadien	Humain	Minrothad
Nag	Nagpa	Serraine, là où vivent des nagpas

Le petit atlas de Mystara

Nain	Nain	Darokin, Karameikos, Minrothad, Rockologis, Royaumes du Nord, Sind, Thyatis, Wendar, Ylaruam, Alphatia, Norwold, Ghyr, Outreterre
Nithien	Humain	Ylaruam
Nuar	Humain	Îles Perlées
Ochaléen	Humain	Ochalea
Orque	Orque	Darokin, Karameikos, Rockologis, Terres brisées, Alphatia, Grande désolation, Hule, Péninsule du Serpent, Outreterre, Serraine ET A différents endroits sur le reste des continents Brun, Davanie et Skothar
Qamuug	Humain	Kaarjala
Quechua	Humain	Atruaghin, Shattenalfen
Rakasta	Rakasta	Tanegioth, Variable (là où résident des rakastas)
Rénatic	Humain	Royaumes du Nord, Wendar, Denagoth, Ghyr
Roag	Humain	Ghyr
Saamari	Humain	Kaarjala
Sahuagin	Sahuagin	Mers & Océans
Sindhi	Humain	Sind, Grande désolation
Sylvestre	Extérieur	Denagoth, Mers & Océans, Outreterre, Royaume Sous-marin, Serraine, Tanegioth ET A différents endroits sur les continents Brun, Davanie et Skothar
Tanogoro	Humain	Yavdlom, Tanegioth
Terreux	Extérieur	Graakhalia, Grande désolation, Outreterre
Thotien	Humain	Île de l'Aube, Thotia
Traldar	Humain	Glantri, Karameikos
Trathien	Humain	Terres d'Hintar
Urduk	Humain	Sind, Grande désolation
Vaarsu	Humain	Kaarjala
Viaskan	Humain	Kaarjala
Yannivey	Humain	Esterhold à différents endroits sur le continent du Skothar
Ylari	Humain	Thyatis, Ylaruam

Chapitre 7 – Références :

Sont donnés ci-dessous l'ensemble des ouvrages qui m'ont permis de construire le présent atlas simplifié de Mystara.

Ouvrages de Mystara :

AC10	Bestiary of Dragons and Giants	HW	Hollow World boxed set
B1-9	In Search of Adventure	HWR1	Sons of Azca
B3	Le Palais de la Princesse Argenta	HWR2	The Kingdom of Nithia
B4	La Cité Perdue	HWR3	The Milenian Empire
CM1	L'épreuve des seigneurs de la guerre	ImmSet	Immortal set of rules
CM7	The Tree of Life	IM1	The Immortal Storm
CM8	The Endless Stair	IM2	The Wrath of Olympus
CoM	Champions of Mystara boxed set	IM3	The Best of Intentions
DA1-4	Adventure modules of Blackmoor	MS-1	The Blizzard Pass
DDA2	Arena of Thyatis	MS-2	Maze of the Riddling Minotaur
DotE	Dawn of the Emperors set (Boîte Thyatis)	MstSet	Master set of rules
DrMa #	Dragon Magazine Number *	M1	Into the Maelstrom
GAZ1	Le Grand Duché de Karameikos	M2	Vengeance of Alphaks
GAZ2	Les Emirats d'Ylaruam	M4	Five Coins for a Kingdom
GAZ3	The Principalities of Glantri	M5	Talons of Night
GAZ4	The Kingdom of Ierendi	PC1	Tall Tales of the Wee Folk
GAZ5	The Elves of Alfheim	PC2	Top Ballista
GAZ6	The Dwarves of Rockhome	PC3	The Sea Kingdoms
GAZ7	The Northern Reaches	PC4	Night Howlers
GAZ8	The Five Shires	Wotl	Wrath of the Immortals
GAZ9	The Minrothad Guilds	X1	L'île de la Terreur
GAZ10	The Orcs of Thar	X3	La Malédiction de Xanathon
GAZ11	The Republic of Darokin	X5	Temple of Death
GAZ12	The Golden Khan of Ethengar	X11	Saga of the Shadow lord
GAZ13	The Shadow elves	X13	Crown of Ancient Glory
GAZ14	The Atruaghin Clans	XL1	Quest for the heartstone
SCS	Savage Coast Sourcebook		

Autres ouvrages :

1^{ère} édition – Deities & Demigods
3^{ème} édition – Dieux et demi-dieux
3^{ème} édition – Les Chapitres interdits

2^{ème} édition – Mythes et légendes
2^{ème} édition – Les dieux des monstres
Royaumes Oubliés – Dieux de Faerûn

Autres sources :

Mystara Immortals (pdf de Gary Davies)
Wikipedia
GAZF01 The Kingdom of Wendar
Et diverses sources issues de sites de fans de Mystara

GAZF02 The Denagoth Plateau
GAZF04 The Hidden Treasure of Ghyr
GAZF10 The Kingdom of Kaarjala

Les illustrations proviennent de différentes ouvrages et sites Web.

Je remercie l'ensemble des auteurs qui m'ont inspiré pour rédiger et illustrer cet ouvrage.

Index des pays :

Ci-dessous est fourni l'index complet de tous les pays (ou continents) présentés dans cet ouvrage.

Pays	Continent	Description succincte	Page
Alfheim	Brun	Grande nation elfique	14
Alphatia	Alphatia	Grand empire de mages	151
Atruaghin	Brun	Nation de type aztèque & amérindienne	23
Bellissaria	Île	Colonie d'Alphatia peuplée de mages	166
Brun (continent)	Brun	Reste du continent, partie orientale mal décrite	267
Darokin	Brun	Nation très marchande (style renaissance)	30
Davanie (continent)	Davanie	Tout le continent, mal décrit	270
Denagoth	Brun	Pays nordique sous domination maléfique	200
Dents du dragon	Brun	Chaîne montagneuse infestée de dragons	210
Elfes sombres	Brun	Elfes vivant sous terre	212
Emerond	Davanie	Cités-états dans la jungle, peuplés d'émerondiens	271
Esterhold	Skothar	Colonie de mages alphatiens sur le Skothar	169
Ethengar	Brun	Pays de tribus de type « mongols »	38
Ghyr	Brun	Pays nordique de chevaliers du Bien	217
Glantri	Brun	Fédération de principautés magiocratiques	43
Graakhalia	Brun	Monde souterrain sous un désert brûlant	228
Grande Désolation	Brun	Désert brûlant où presque rien ne vit	234
Hâvregel	Brun	Territoire des géants du froid dans le grand nord	237
Heldann	Brun	Pays de chevaliers type « teutoniques »	53
Hule	Brun	Théocratie dédiée à des dieux surtout maléfiques	239
Ierendi	Brun	Îles au sud de Brun où règnent les aventuriers	56
Île de l'Aube	Île	Très grande île où combattent Alphatia et Thyatis	172
Îles Alatiennes	Île	Colonies alphatiennes assez libérales	178
Îles Perlées	Île	Îles paradisiaques appartenant à Thyatis	181
Kaarjala	Brun	Pays de l'extrême nord peuplé d'humains	245
Karameikos	Brun	Pays féodal « classique » et pays le plus connu	62
Les 5 Comtés	Brun	Pays des hins (halfelins)	72
Mers & Océans	Océans	Les territoires sous-marins non revendiqués	275
Minrothad	Brun	Îles au sud de Brun avec un royaume marchand	81
Norwold	Brun	Colonie nordique d'Alphatia en risque de guerre	183
Ochalea	Île	Grande île pacifique de type « chinois »	188
Outreterre	Outreterre	Dans les entrailles de la terre	287

Le petit atlas de Mystara

Péninsule serpent	Brun	Péninsule couverte de jungles impénétrables	252
Qeodhar	Île	Colonie nordique alphatienne assez « barbare »	190
Rockologis	Brun	Royaume des nains du « Monde Connu »	93
Roya. sous-marin	Océans	Royaume sous-marin des tritons, au sud de Brun	289
Royaumes du nord	Brun	3 royaumes de type « viking » + ou - civilisés	100
Serraine	Île	Île flottante dans le ciel, peuplée de gnomes	294
Shattenalfen	Outreterre	Royaumes des elfes shattenalfens loin sous terre	303
Sind	Brun	Pays de type « indien »	110
Skothar	Skothar	Tout le continent, mal décrit	272
Tanegioth	Île	Archipel d'îles couvertes de jungles et de tribus	307
Terres brisées	Brun	Royaume orque du « Monde Connu »	115
Thotia	Île	Colonie alphatienne de type « égyptienne »	195
Thyatis	Brun	Grand empire de type « gréco-byzantin »	123
Ulimwengu	Brun	Royaume caché de pygmées	257
Wendar	Brun	Royaume nordique peuplé d'elfes et d'humains	134
Yavdlom	Brun	Théocratie de type « Afrique noire »	262
Ylaruam	Brun	Théocratie de type « Arabie des 1001 nuits »	140