

# DERENWORLD

Version III - 2008

*état provisoire : novembre 2008*

Olivier Cazeneuve

## TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION .....	5
1 <sup>E</sup> PARTIE : L'ESSENTIEL.....	6
Derenworld.....	6
La planète, le continent.....	6
<i>Carte des climats et comparaison avec Europe</i> .....	6
Habitants, Contrées, Pays .....	7
<i>Carte des zones de peuplement et civilisation</i> .....	7
Dieux.....	8
Magie .....	8
Ce que sait en général un "Derenworldien" cultivé .....	9
Mœurs continentales, langues, calendrier.....	9
Sous terre.....	9
Civilisation humaine.....	9
La Mer .....	10
Cosmogonie .....	10
Interactions du Politique, Religieux, Social, Magique.....	11
2 <sup>E</sup> PARTIE : DERENWORLD PAR L'HISTOIRE .....	12
I – L'Antiquité .....	12
Le temps des Dieux, des Elfes et des Dragons (-3000, 3000).....	12
Les Anciens Royaumes de Derenworld.....	14
Elfes :.....	14
Humains :.....	15
Tensions :.....	15
Le Vol d'Eremothep (3500) .....	15
Le Grand Wejlar .....	16
Les premières guerres, Hornst, ses Héritiers (vers 3600).....	17
Origine et Résumé .....	17
Le Soulslayer .....	18
Qu'appelle-t-on un Héritier d'Hornst ?.....	19
Les conflits nano-elfiques et la Guerre du Désespoir.....	19
Hornst entre nains et elfes : la Mauvaise Guerre .....	19
<i>Emplacements originels des sept tribus naines de Derenworld</i> .....	20
<i>Carte des nations et lieux impliqués par la Mauvaise Guerre et ses suites</i> .....	23
L'Alliance Naine.....	23
3990 : La Guerre du Désespoir.....	25
Bilan des guerres (4200) .....	27
Avros.....	29
Les Wejlans en Cabiandara.....	29
Les réfugiés .....	30
L'indépendance d'Avros.....	31
La guerre civile de 3837 .....	31
Le système avrossian.....	32
Derenword il y a 600 ans (4400).....	32
II –Mutations et Secousses.....	34

Du Kelnorëa à l'Empire (4500) .....	34
La Guerre Tous les Sorciers (4600) .....	36
La Divine Intervention et la Convention de Bakor.....	37
Conséquences de la Divine Intervention.....	38
Le Schisme de Farxel.....	38
Réactions sociales .....	39
Opposition Vizaner et Okhpuhranne .....	39
Un nouvel équilibre autour de l'Empire Naëmbolt (4700, 4800).....	40
Le sac de Dere.....	41
La Great Evil Coalition .....	42
<i>Terres contrôlées par la G.E.C. à son apogée (4891)</i> .....	43
III – La période moderne .....	44
L'Ere Vizaner (4900-5100).....	44
<i>Puissances du monde en l'an 5000</i> .....	45
Féminisme et Culture Zevjane .....	46
Commerce Evriander .....	47
Expansion Maritime d'Avros.....	47
Le Grand Raid des Thûzz (5045).....	48
<i>Carte des principaux axes commerciaux terrestres</i> .....	48
Résurrection et expansion de l'Empire (circa 5100) .....	50
Nirag Ier .....	50
La Marche d'Arkandahr .....	51
Bucklry.....	52
<i>Ouest de Derenworld en 5120</i> .....	53
La scission de Marn.....	54
<i>Marn après la scission</i> .....	54
IV - Les Troubles Récents (5160-5210) .....	55
Le Temps des aventuriers.....	55
Coup d'arrêt sur l'Empire et entrée en scène du Lowenland (5167)....	56
L'ouest en recomposition grâce aux aventuriers .....	57
Les invasions extérieures et la main d'Arioch (5170-89).....	57
Les Lichs-Kings (5198- 5215).....	58
<i>L'Expansion des Lich-Kings</i> .....	61
<i>Echec de l'invasion du Lowenland</i> .....	64

*Vous n'êtes, après tout, qu'un minuscule individu dans le vaste monde.*  
J. R. R. Tolkien, Bilbo le Hobbit.

*Le secret que nous ne devons pas laisser les maîtres de jeu connaître est  
qu'ils n'ont besoin d'aucune règle.*  
E. Gary Gygax.

# INTRODUCTION

Derenworld est né en 1979, voici donc bientôt 30 ans. Il était temps de le toiletter un peu.

Cette version de Derenworld (en abrégé DW) est d'abord destinée à ceux qui ne connaissent pas ou peu ce monde pour D&D et que sa découverte via l'encyclopédie disponible sur le site (<http://derenword.free.fr>) rebutent. Plutôt qu'un manuel de référence (à quoi sert le site) il s'agit surtout ici de tenter de faire comprendre comment est structuré ce monde et comment cela a pu se produire.

On trouvera ici les données de base (1<sup>e</sup> Partie : l'Essentiel) suivies en seconde partie d'une approche historique de DW. Toutefois certains aspects ou précisions contenus dans ce document pourront intéresser les joueurs plus chevronnés, outre qu'une petite "remise à niveau" ne fait jamais de mal.

De façon à simplifier ou améliorer la cohésion du monde, j'ai été amené parfois à diverger légèrement de ce qui a déjà été écrit de l'histoire de DW tout en essayant de respecter autant que possible la chronologie originelle qui est publiée sur le site. C'est presque toujours affaire de détails mais en règle générale, cette version-ci prime sur le matériau antérieurement rédigé.

Ce document ne recouvre pas certains pans de DW (par exemple : la Magie ou les Cultes sont seulement survolés) ni les règles spécifiques de jeu qui demeurent accessibles sur internet.

# 1<sup>E</sup> PARTIE : L'ESSENTIEL

## DERENWORLD

Le nom de Derenworld vient des elfes de la Cité de Dere qui décidèrent que l'an 1 de leur calendrier serait celui de la fondation de cette ville, capitale de leur Royaume, voici plus de 5000 ans. Ces elfes eurent pendant des siècles une influence prédominante sur le monde entier. Bien que la souveraineté qu'il implique soit disparue depuis longtemps, ce nom fut adopté par la plupart des peuples pour désigner le continent sur lequel se trouve Dere et par extension le monde entier. Cet usage a perduré depuis lors.

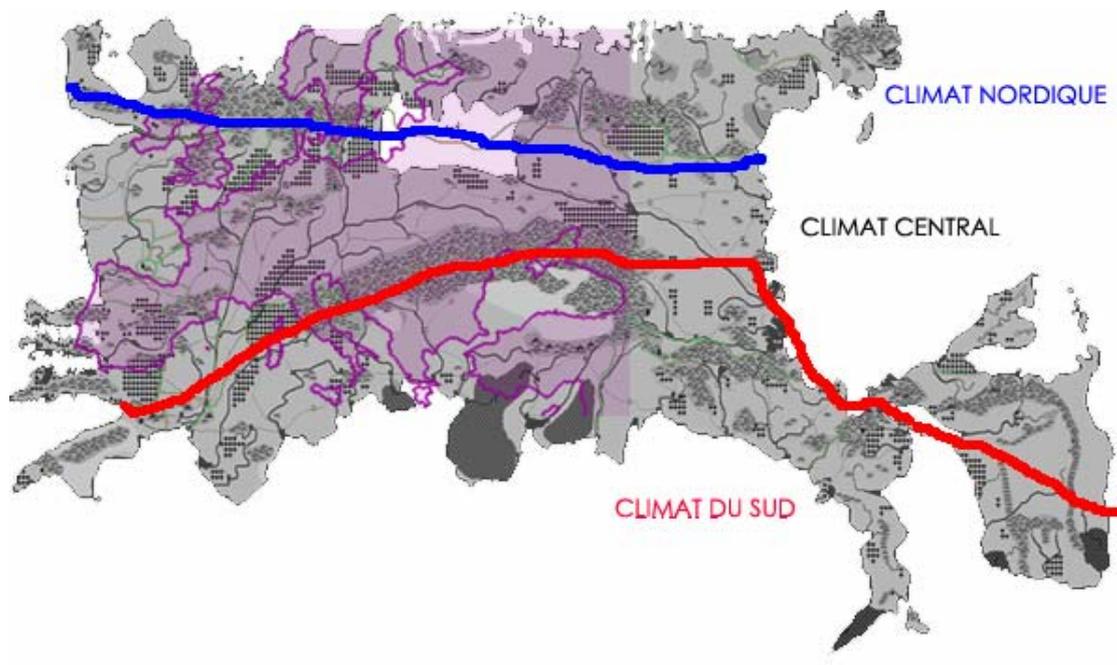
## LA PLANETE, LE CONTINENT

La planète s'appelle l'Ellgebir. Le "Derenworldien de base" n'a pas conscience d'être sur une planète. Pour lui, Ellgebir, c'est le nom du "monde", un peu comme l'est Faerun dans les Forgotten Realms.

La taille de Derenworld représente à peu près deux fois et demie l'Europe. On peut se représenter Derenworld comme un grand rectangle assez massif avec un large appendice au sud-est, appelé le sous-continent du Tangut.

Une grande chaîne de montagnes axée est-ouest sépare le sud du reste du continent.

### *Carte des climats et comparaison avec Europe*



Il y a ainsi trois grandes zones de climat : Nord (très froid), Centre (tempéré, mais plutôt froid loin des mers), Sud (soit méditerranéen, soit tropical, soit aride).

A cause de la forme massive du continent, la plupart des pays de Derenworld sont peu tournés vers la mer. L'océan est plutôt le domaine de quelques villes et nations spécialisées.

En revanche, des structures communes aux pays centraux du continent se sont développées : routes internationales, monnaies communes, et même certaines lois et organisations supranationales. C'est pourquoi l'habitant d'une région civilisée de Derenworld, même s'il ne verra jamais plus loin que le bout de son village ou de sa province, a en général conscience d'être sur un continent comprenant plusieurs nations diverses.

## **HABITANTS, CONTREES, PAYS**

Derenworld est un monde standard D&D : il y a des elfes, des nains, des hobbits, des gnomes (peu), des gobelins, des orcs, des trolls, des dragons, plein de monstres et créatures fantastiques, et même et surtout des humains. L'énorme majorité des Etats civilisés et tous les plus vastes sont principalement peuplés d'humains.

Les nations sont souvent un peu prétentieuses. Elles se donnent des frontières, qui sont marquées sur les cartes, mais ce n'est pas pour autant qu'elles contrôlent ou administrent réellement ce qui se passe à l'intérieur. Un pays de Derenworld peut avoir des frontières plus théoriques que réalistes.

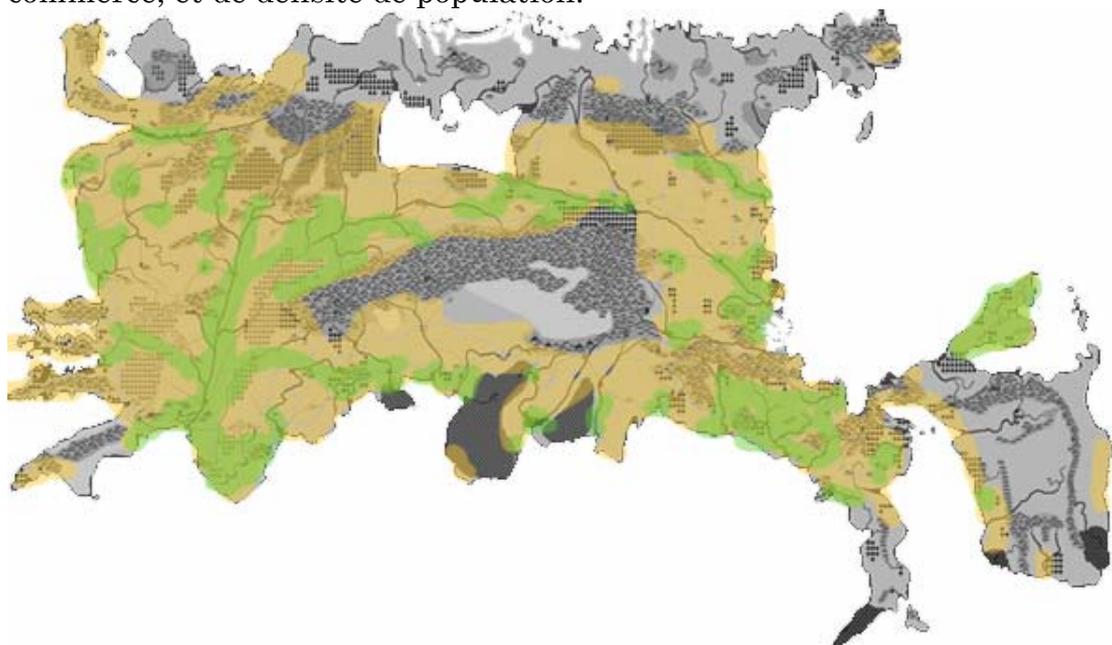
En règle générale, plus un pays est vaste, moins il contrôle réellement ce qui se passe dans le territoire qu'il prétend le sien. C'est pourquoi il faut distinguer les pays selon leurs frontières des contrées réellement civilisées : villes et territoires administrés, avec un minimum de commerce, d'agriculture, d'artisanat, d'infrastructure et d'organisation collective, que ce soit en relation ou non avec un pouvoir central.

Dans des pays très vastes comme le Vizan, l'Empire, le Tangut, ou le Wejlar, qui sont les plus étendus de Derenworld, la proportion de contrées civilisées ne dépasse jamais les deux tiers et parfois même pas 30%. La civilisation sur Derenworld est, en général, souvent dense et solidement établie, mais aussi circonscrite : bordée de terres non civilisées, menaçantes ou pas. En fait, au moins 40% des terres du continent sont sauvages, hébergeant parfois des bandes ou clans d'êtres ou de monstres "barbares".

### ***Carte des zones de peuplement et civilisation***

En jaune les zones actuellement revendiquées comme civilisées par divers Etats.

En vert les zones réellement civilisées à la fois en termes de sécurité, de commerce, et de densité de population.



## **DIEUX**

Une flopée de Dieux s'occupent de Derenworld. Il y en a donc à peu près pour tout le monde. En règle générale, les Dieux humains sont les plus influents.

Les religions y jouent un rôle très important dans la vie quotidienne de chacun. Il est possible d'adorer plusieurs Dieux sauf pour les prêtres.

Important : la façon dont les Dieux sont envisagés n'est pas la même au Sud que dans le reste du continent. Au sud, il n'en existe qu'une douzaine considérés comme véritables, et tous les autres sont tenus pour l'équivalent de demi-dieux ou de démons améliorés.

## **MAGIE**

La Magie est très répandue mais socialement mal tolérée. Sauf s'il est chez lui, un magicien doit utiliser avec parcimonie et circonspection ses talents dans la vie quotidienne, en ville comme à la campagne. Depuis plusieurs siècles, les magiciens n'ont pas le droit d'employer la Magie dans des combats militaires.

La Magie est enseignée et pratiquée par des Ecoles ou par des individus. L'adhésion à une Ecole permet de bénéficier de nombreux avantages et de services. L'adhésion à une Ecole implique souvent l'adhésion à un certain système de valeurs et de préférences propre à chacune. Par exemple, telle Ecole défend l'héritage des elfes, une autre une conception dominatrice des mages sur le monde, une troisième la responsabilité des mages envers leurs actions, une quatrième se focalise sur les voyages et les aventures etc... Les écoles ne sont pas compatibles entre elles c'est-à-dire que chacune dispose de son propre système d'écriture de sorts.

## **CE QUE SAIT EN GENERAL UN "DERENWORLDIEN" CULTIVE**

### **Mœurs continentales, langues, calendrier**

Il existe beaucoup de systèmes à vocation continentale : Ecoles de Magie, Organisations de Bardes, Druides, Monks, Guildes Commerciales assurant l'égalité des monnaies et surtout une infrastructure de transport à l'échelle mondiale.

Ces systèmes ont imposé l'équivalence des poids et mesures et des monnaies sur l'ensemble du continent. Ils ont aussi permis ou facilité la généralisation de certaines mœurs. Par exemple, l'inégalité sexuelle est en général peu marquée partout sur Derenworld. De même, la Magie est très répandue, mais son utilisation partout très encadrée.

Par ailleurs les systèmes légaux et politiques, les technologies, les pratiques commerciales ou financières, se sont enrichis de la diffusion d'idées dans tout le continent. On peut ainsi retrouver des régimes politiques ou des technologies semblables dans des endroits ou chez des peuples très différents.

La semaine est de 7 jours. Il y a douze mois : Belier (Ariès), Taurus, Gemini, Cancer (Neptune), Leo, Balance, Virgo, Scorpio, Sagittarius (Centaure), Unicorn, Aquarius, Pesci.

Il y a deux principales langues humaines : le Common (ou Common Wejlan), qui correspond à l'anglais, est le plus répandu ; le Commun, ou Commun Farxelois, qui correspond au français. Néanmoins le signe de repérage (notamment héraldique) prévaut le plus souvent sur l'écrit.

### **Sous terre**

Il y a un Derenworld souterrain, mal connu, où les nains tentent de dominer comme les elfes le firent à la surface. Ils s'y heurtent à beaucoup d'ennemis, au premier chef les Drows. Les nains sont en quelque sorte les protecteurs de la surface contre le sous-monde.

### **Civilisation humaine**

Les elfes ont dominé le monde pendant ses premiers millénaires ; aujourd'hui ce sont les humains ; les elfes sont plus que réticents à toute forme d'intervention politique hors de leur région.

Les humains ont pris des nains le goût pour le commerce, des elfes celui pour la liberté individuelle, et des deux celui de l'organisation sociale. Ils y ont ensuite adjoint leurs propres idées. A partir d'un certain seuil de sécurité, de niveau de vie, de lois communément acceptées, et de compatibilité avec le reste du monde, on parle de civilisation.

Le servage existe sur moins de la moitié des terres dites civilisées, l'esclavage sur le tiers de celles-ci.

Moins de 10% de la population vit en zone urbaine.

Il existe trois grands types de Guildes : les Artisans (ceux qui fabriquent), les Commerçants (qui achètent et vendent), les Gens de Service (ou serviciens) qui proposent des prestations.

75% des ruraux ont un seigneur. Un seigneur est un protecteur et une autorité de justice, souvent propriétaire terrien, assumant souvent aussi certaines fonctions sociales. Il perçoit le plus souvent des taxes, la majorité en nature ou en travail.

Le fermage est beaucoup plus fréquent que le métayage. Corrélativement, les institutions financières sont très développées sur Derenworld. Elles jouent un rôle essentiel de régulation en empêchant les pénuries notamment alimentaires, grâce à l'infrastructure de transports continentale.

## **La Mer**

La Mer est libre d'accès en cabotage, c'est-à-dire sans perdre de vue les côtes. La Haute Mer se définit par une journée après avoir perdu de vue la côte. Toute route ou technique de navigation maritime permettant le voyage en Haute Mer est un secret jalousement gardé par les Cinq Amirautés : Avros, Zevjapuhr, Portown, Uviell, Raeder. Selon les directions, à entre 400 et 800 kilomètres des dernières côtes, un brouillard magique et des tempêtes empêchent de quitter ou d'approcher le continent. Il s'agit d'une ancienne protection divine.

## **Cosmogonie**

Le monde a été créé par les dieux, avec le Temps. Ils sont venus sur Derenworld, ça a laissé des traces, et même parfois des étrangetés géographiques.

L'Univers a été créé par le Chaos et la vie et le temps sont apparus grâce aux Dieux. Le premier Dieu ordonnateur de l'Univers est Ptah. Son ennemi est Cthulhu, enfermé dans R'lyeh. Dans son combat contre le Chaos, il a dû faire appel à des alliés et à ses enfants. Tous les Dieux majeurs de Derenworld ont ce combat pour origine.

Les trois principaux enfants de Ptah eurent chacun un rôle majeur. Poséïdo est le Seigneur des Mers et le Gardien de R'lyeh. Hadès est le Seigneur de Sous la Terre et le Gardien des Morts. Râ est le Seigneur de la Lumière et le Protecteur des Vivants. Certains Dieux, comme Arioch ou Bes, ont une origine aussi vieille que Ptah. La division Loi-Chaos est ainsi plus ancienne que celle de Bien-Mal.

Les trois dieux "créateurs" du Mal sont Arioeh, Set et Hadès. Pour le premier il s'agit du refus d'accepter quelque limite, pour le second d'une déchéance et d'une rébellion, pour le troisième d'une rivalité assortie d'une volonté de puissance.

### **Interactions du Politique, Religieux, Social, Magique.**

La grande question est : à partir du moment où les clercs ont le pouvoir de guérir, et les mages le pouvoir de tout transformer, et les deux celui de créer par exemple des Golems, pourquoi y a-t-il encore des maladies, des assassinats, des intrigues, et pourquoi y a-t-il encore du travail alors que des automates feraient aussi bien le boulot ?

La réponse est évidente : une telle organisation sociale conférerait à ceux qui en détiennent les clés le pouvoir absolu. Une minuscule élite de Mages et de Clercs deviendrait de facto maître du monde.

C'est ce qui a failli se passer avec la All Wizards War. Le monde en a retenu la leçon. La Magie, qu'elle soit divine ou arcane, ne peut être qu'individuelle et non sociale, dérogatoire et non principale. Elle ne doit pas porter atteinte substantiellement et durablement à l'ordre normal des choses. La nature, le libre-arbitre, l'enchaînement normal des causalités et conséquences doivent prévaloir. Sur ce point les sages de Derenworld, tant elfes qu'humains, se rejoignent comme ils rejoignent la quasi-totalité des enseignements religieux.

Concrètement les clercs n'ont vocation ni droit à intervenir pour changer le cours des choses à grande échelle. Ça signifie qu'un clerc ne peut pas ressusciter un roi ou qu'un clergé ne peut mettre en place une armée de Soignants afin de guérir tout le monde. Et, pour les Mages, ça signifie la Convention de Bakor, qui limite l'utilisation de la magie à des fins politiques ou sociales.

## 2<sup>E</sup> PARTIE : DERENWORLD PAR L'HISTOIRE

### I – L'ANTIQUITE

#### **Le temps des Dieux, des Elfes et des Dragons (-3000, 3000)**

Ellgebir a ceci de spécial qu'elle était "avant l'histoire" (avant que sa propre histoire ne commence) le terrain de jeu des Dieux. Là où ils venaient en quelque sorte jouer, s'amuser, expérimenter. Il en reste des traces dans certaines bizarreries géologiques de Derenworld.

Le temps vint qu'ils partirent. Ils laissèrent alors les clés de la maison à deux races élues et immortelles : les dragons et les elfes. Ces deux races avaient ainsi en charge le développement du monde que les dieux leur confiaient.

Les dragons ne formèrent jamais de pays, à une exception près, Kelngurth, qui se produit très plus tard dans l'histoire de Derenworld.

La plupart des elfes se divisent alors en tribus éparses qui vivent dans les bois. Mais certains, une grosse minorité, choisissent de former de grands royaumes. Il y en aura trois : Ariandor, au nord est, à la fois le plus hospitalier aux autres races et le moins aventureux, Falassiant le long de la côte orientale, est formé d'elfes navigateurs, et surtout Evlinne, au nord-ouest, le pays des elfes faiseurs de miracles, les plus talentueux et les plus curieux des Premiers-Nés. Au contraire des autres, les Evlinnis formeront très vite d'autres royaumes, généralement à l'ouest de leurs terres d'origine ; certains survivent toujours : Vynar, Paër, Danth.

Tout se passa au début bien (enfin, du moins selon les elfes mais ce sont eux qui racontent l'histoire) puis pas très bien car les dragons déconnèrent dans les grandes largeurs, peut-être à l'instigation de quelques dieux maléfiques. En tout cas, même si les dragons n'aiment pas beaucoup évoquer le sujet, il est certain que la race des dragons muta. Au début il n'y avait que des dragons métalliques, dénommés par la couleur de leur robe : argent, or, bronze etc... Apparurent des dragons chromatiques, c'est-à-dire rouges verts, bleus, qui commencèrent par dévorer leurs congénères métalliques avant de s'attaquer au reste du monde. Personne ne sait combien de temps cela dura. Mais les dragons métalliques avaient tellement honte de ce qui se passait qu'ils n'osèrent le dire à personne, et surtout pas aux elfes. Ceux-ci ne connaissaient donc même pas l'existence des dragons chromatiques lorsqu'ils furent attaqués par eux. Leur surprise fut aussi totale que sinistre.

Les elfes de Derenworld se trouvèrent alors complètement démunis, eux qui avaient l'habitude de considérer les dragons comme des alliés et même des copains. Les dragons commencèrent par exterminer un bon tiers des elfes des bois, puis ils rasèrent Evlinne; puis ils se mirent à appeler ou

créer (on ne sait pas trop) des tas de monstres bizarres et finalement à menacer le monde entier. Il semblait qu'ils soient devenus fous. Malgré de courageuses résistances, les alliances elfes-nains-humains perdaient sans cesse du terrain et leurs pertes étaient insupportables au point de menacer l'existence même de leurs races. Ils finirent alors par appeler à la rescousse des elfes d'un autre monde qui avaient plus d'expérience des dragons parce qu'ils n'avaient, eux, eu aucun partage à respecter. Ces elfes sont connus sous le nom de Sindars et ce sont eux qui ont fondé la cité de Dere.

La science du combat et l'expérience des Sindars fit cependant merveille contre les dragons. D'autant qu'en même temps les elfes d'Ariandor et les Evlinnis survivants avaient développé la première magie de combat et aussi les premières armes magiques. Après avoir finalement éradiqué la plupart des dragons, ils contèrent cette longue histoire dans un récit qui s'appelle le Dragonlore, qu'ils traduisirent en langue humaine, et qui est ainsi le plus ancien conte de Derenworld connu des humains. Mais ensuite il fallut bien faire de la place aux nouveaux venus et alliés, et reconnaître que le temps du gouvernement du monde entre les seuls elfes et dragons était terminé.

En l'an 865 eut donc lieu une sorte de partage général connu sous le nom du Parchemin d'Ohar (Ohar's Scroll). En gros il s'agissait de se répartir le monde entre elfes (forêts), nains (sous terre), hobbits (quelques plaines et collines les plus fertiles), et humains (tout le reste). On les appelle les quatre races du Partage.

Evidemment, ça laissait beaucoup de monde dehors. Certains s'en fichaient, par exemple les gnomes ou les aigles géants mais d'autres pas du tout. Ainsi certains elfes, refusant tout partage, ou peut-être contaminés par l'exemple des dragons, avaient commencé de s'enfuir sous terre : ils devinrent les elfes-noirs (ou drows). D'autres s'estimaient carrément spoliés ou oubliés, en premier lieu les orcs, gobelins, kobolds, trolls et autres ogres et géants. Seulement, comme ils n'avaient pas la magie des elfes, ni les excellentes armes et armures des nains, ni les techniques agricoles des hobbits, ni l'intentivité des humains, ils se firent durant des siècles damer le pion à tous les coups et partout et apprirent à ainsi à fermer leurs gueules. Inutile de dire qu'ils n'étaient pas plus contents pour ça, au contraire.

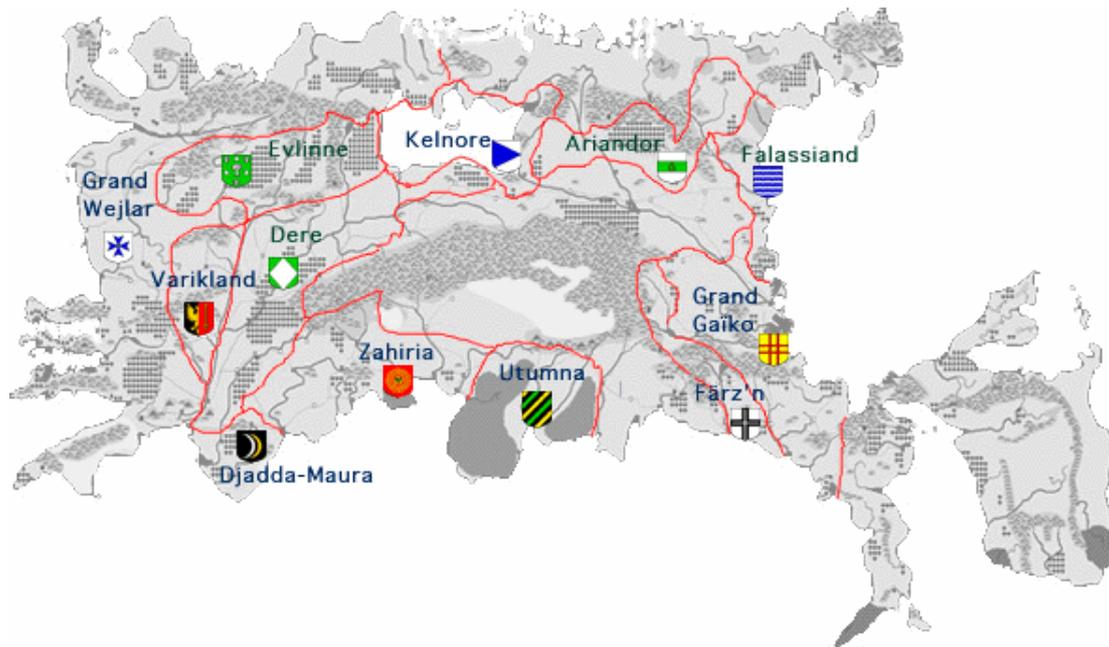
Les humains se mirent à s'organiser en grands territoires, surtout dans le sud, ou en petits fiefs indépendants, notamment dans le centre du continent, selon les lieux et civilisations. Beaucoup étaient encore nomades, comme le sont un peu les elfes, mais à leur différence, ils mouraient en quelques décennies. Ils avaient tout à inventer.

Les nains prospérèrent sous terre. Les hobbits pareils mais sur terre protégés par tout le monde (les hobbits ont naturellement l'art de se

rendre sympathiques). Les humains s'inspirèrent beaucoup des deux pour débiter dans la sédentarisation, dans l'artisanat, et dans le commerce.

Pendant ce temps, les elfes vivaient tranquillement dans leurs forêts et jouissaient encore d'un fort prestige.

## Les Anciens Royaumes de Derenworld



Cette carte montre les principales contrées de la surface (donc sans les nains) depuis l'Ohar's Scroll jusqu'en l'an 3000. Les espaces sont gigantesques mais les populations humaines, hobbits ou elfes très peu nombreuses. Le Varikland ne dépasse pas 300.000 âmes sur un territoire grand comme deux fois la France.

### Elfes :

- Evlinne devient Vynar après le Dragonlore ; c'est le plus peuplé et le plus influent des royaumes elfes originels avant l'érection de Dere.
- Ariandor abrite la Cité d'Ariacandre, première cité elvo-humaine ; le royaume protège aussi beaucoup de nomades humains pendant le Dragonlore mais ceux-ci s'en émanciperont assez vite par la suite.
- Falassiant : les elfes de la Mer, qui s'y sont réfugiés pendant le Dragonlore et qui, plus tard; quitteront Derenworld.
- Dere : Royaume des Sindars, elfes venus d'ailleurs, qui gouverne plus ou moins les autres elfes et par extension le monde vu leur prestige acquis contre les Dragons.

## **Humains :**

- Kelnore : réseau maritime autour de la mer intérieure du même nom qui s'unira en une civilisation marchande appelée le Kelnorëa.
- Grand Gaïko : civilisation originale des Naïgakis, ayant une forte identité culturelle fondée sur la communion avec la nature ; elle sera détruite par le Vizan et plus tard absorbée dans l'Empire Naëmbolt.
- Zahiria, Djadda-Maura, Utumna : peuples que le premier réunira de gré ou de force (le plus souvent de force et avec l'aide des premiers mages humains) pour fonder le Vizan. Ils ont aussi en commun une très forte propension aux questions mystiques et religieuses.
- Färz'n : peuplade assez tranquille qui s'organise en embryon d'État avec l'aide du Gaïko et que le Vizan détruira ; leur civilisation deviendra le Farxel et migrera en Tangut dans la partie orientale de l'Empire Naëmbolt.
- Varikland : peuples humains souvent divisés entre eux (il y a au moins les Variks de l'Ouest, du Nord, et du Sud...) mais dont une part importante refusera de faire partie du Wejlar et formera le noyau du Royaume de Marn ; traditionnellement amis des nains et traditionnellement source d'émigrants vers l'est, dans le futur Empire Naëmbolt et jusqu'en Farxel et Tangut.
- Grand Wejlar : voir plus bas.

## **Tensions :**

Variks et Zahires reprochent aux elfes une insuffisance de protection contre les Dragons ; quant aux Naïgakis, ils leur reprochent un dévoiement de la magie devenue d'utilisation guerrière et l'arrivée des Sindars. Ces trois peuples considèrent que les elfes ont tout autant que les dragons failli à leur mission divine et qu'il est temps que les humains s'émancipent d'eux. Chacun le fera à sa manière.

Les Zahires instaurent une Théologie différente de celle admise par les elfes, ce qui leur vaudra de sacrés différents avec leurs voisins de l'ouest, les Maurims, et développeront aussi une magie non-elfe.

Les Naïgakis remplacent le pouvoir de la magie par celui de la nature et de l'esprit, ce qui aboutira par exemple à la découverte des capacités psioniques

Les Variks, plus terre à terre, préféreront les nains.

## **Le Vol d'Eremothep (3500)**

Seuls les elfes (avec les dragons) maîtrisaient au début la magie. Toutefois ils commencèrent petit à petit à l'apprendre aux humains, au cas par cas, principalement à Dere et à Ariacandre, cette dernière étant une ville mixte d'elfes et d'humains dans le royaume elfe d'Ariandor, au nord-est du continent.

Mais il arriva un événement terrible à Dere : un humain du nom d'Eremothep, étudiant en Magie, s'enfuit après avoir volé des livres et des

documents secrets relatifs à la magie. Après quoi il s'en alla fonder un institut expérimental de Magie, le Monastère d'Emer, pour étudier tout cela et en faire une version plus facile à comprendre pour les humains. Les Zahires, peuple humain peu pro-elfe qui résidait juste au sud de Dere, proposèrent aussitôt de l'héberger. Ainsi naquit une tradition de magie "purement" humaine.

Les elfes eurent beau piquer une colère noire, le mal était fait. En plus ils n'étaient pas d'accord entre eux sur les mesures à prendre et mirent tellement de temps avant de réagir que ça ne servit à rien. Les elfes vivent longtemps et ne se pressent pas ; ils n'avaient alors aucune idée de ce qu'un humain peut accomplir en quelques mois.

Quelques uns des premiers mages formés par Emer servirent bientôt à conquérir l'Utumna, pays voisin des Zahires, ce qui donnera naissance au Khanat de Vizan, qui deviendra ensuite le Califat de Vizan. Furieux, le Monastère d'Emer bannit aussitôt ces mages qu'il tenait pour renégats lesquels s'en allèrent du coup fonder un peu plus loin l'Ecole dite "dissidente" de Sudel.

De ces deux Ecoles essaimèrent bientôt un grand nombre de mages humains de toutes sortes et de tous talents. Certains fondèrent de nouvelles écoles, d'autres expérimentèrent pour eux seuls, et ce fut le début du bordel.

## Le Grand Wejlar

A peu près à cette même époque, un grand pays de l'ouest, le Wejlar, peuplé principalement d'humains, s'était étendu jusqu'à représenter à lui seul l'ouest du continent avec la bénédiction des elfes et l'assentiment des tribus de nains Krynn et Convadims.

Il était notoirement connu pour deux hauts faits anciens.



Tout d'abord un noble de ce pays, le seigneur Abraon de Chemnarg, avait été le premier humain à se porter avec des guerriers au secours des elfes face aux dragons ; on l'appelait traditionnellement depuis le Dragonslayer. Il avait reçu des mains du roi elfe de Vynar la première épée qui porte ce nom. Le Wejlar avait été ainsi le premier pays humains à former cette alliance de la première heure, où figuraient aussi les elfes et les nains Krynn et Convadims, contre les dragons. On dit que le titre de "Baron" dériverait du prénom de ce seigneur.

Ensuite, le second roi de Wejlar, Olan l'Explorateur, avait personnellement reçu l'aide de dieux qui l'avaient guidé au long de l'expansion de son pays vers le sud, en échange de sa promesse de ne pas s'étendre au-delà d'un fleuve (l'Undine) à l'est, promesse toujours tenue.

Ce pays était assez bien vu par les autres races du Partage d'Ohar : elfes nains et hobbits. Il essayait de n'exclure personne et de réunir les idées et habitudes des différentes peuplades tout en les laissant libres le plus possible. Ainsi l'une des plus anciennes nations elfes, les Dantheidels, l'une des plus importantes tribus naines, les Krynn, et plus généralement des humains venant de peuplades de toutes origines cohabitaient parfaitement ensemble sous la protection tranquille et souple du roi de Wejlar.

Il prohibait l'esclavage et tout traitement différencié sur la race ou l'ethnie, autorisait pratiquement tous les cultes dont il recherchait d'ailleurs l'appui, fixait des limites minimales mais aussi maximales aux impôts, et laissait ensuite la plupart des affaires se régler selon les coutumes locales. Le Wejlar comprenait aussi le plus grand nombre de hobbits de tout Derenworld.

Il y eut bien sûr quelques problèmes avec des dragons, des kobolds, des gnolls et des orcs, et aussi avec les humains Variks. Mais de façon assez surprenante bon nombre de gobelins du territoire wejlan acceptèrent de jouer le jeu de cette civilisation.

Ce pays suscitait les jalousies de pas mal de monde et évidemment des races exclues de ce partage. D'abord, d'autres pays humains se renforcèrent pour essayer de devenir aussi puissants que le Wejlar. Un seul y parvint : le Vizan, parce qu'il avait le plus de Mages. Sous l'impulsion de son unificateur, le premier Khaliph, Hazam dit "le Superbe", il mangea la plupart de ses voisins avant de s'attaquer au gros morceau.

C'est comme ça que les guerres germèrent.

## **Les premières guerres, Hornst, ses Héritiers (vers 3600)**

On ne va pas retracer ici toutes les étapes de ces guerres mais seulement les grandes lignes. En résumé, l'apparition de guerres mettant aux prises les races de l'Ohar's Scroll qui étaient censées vivre en paix les unes avec les autres aboutira à la fin de l'Antiquité sur Derenworld.

### **Origine et Résumé**

Le coup d'envoi fut donné par de grandes invasions principalement menées par des Mages issus des Ecoles de Sudel et d'Emer en Vizan, qui chamboulaient tout sur leur passage, avec la bénédiction du Khaliph Hazam le Superbe. Ces mages furent probablement aussi aidés ou inspirés par les Drows. Le plus célèbre d'entre eux est Hornst, qui ravagea littéralement de long en large le continent.

Les elfes étaient très surpris. Ils n'auraient jamais pensé que les humains feraient aussi vite de pareils progrès en Magie. Certains pensent que les elfes-noirs ont aidé Hornst dès ses débuts et aussi l'affaire du massacre des nains Naugs où Hornst se débrouilla pour monter les nains contre les elfes. Moyennant quoi les elfes exterminèrent en quelques années la

moitié des nains qui vivaient à la surface, tandis que les Drows tentaient d'en faire autant sous terre.

Alors tout le monde commença à se bagarrer dans tous les coins, même ceux qui voulaient rester en dehors, mais que les belligérants, par ruse ou par intrigues, arrivèrent à tromper et à mettre en colère.

Une partie des elfes, dégoûtée, quitta le camp au-delà des mers et ne revint jamais : ce sont les Falassianders. D'autres émigrèrent dans des péninsules reculées pour ne pas voir ça. Mais la majorité des elfes dut affronter non seulement des orcs et d'autres humanoïdes, mais aussi des humains ou des nains. Le tout rarement ensemble et de façon plutôt désordonnée, ce qui permit aux elfes de sortir assez aisément vainqueurs, mais nourrit aussi un fort ressentiment à leur rencontre. Ce ressentiment et ces guerres séparèrent aussi les royaumes elfes les uns des autres car ils n'étaient pas d'accord entre eux sur la manière de gérer ce problème. Les elfes des bois se mirent à détester tout le monde, autres elfes y compris. Les grands pays elfes se disputèrent sur la conduite à tenir sans parvenir à définir une position commune

## **Le Soulslayer**

Hornst, qui était à l'origine de tout cela, ne voulait pas construire un Etat mais plutôt un réseau de petits fiefs qu'on appelait ses Citadelles, souterraines ou terrestres, dans lesquelles il pouvait se rendre à son gré à n'importe quel moment. Certes manipulateur, maléfique, cynique, sans scrupules, Hornst n'en a pas moins un charisme incontestable, un talent magique exceptionnel et un certain côté rebelle qui lui vaudra plusieurs sympathies chez les humains et chez d'autres races.

Il fut finalement détruit en 3704 par le Haut Sorcier de Dere Celebengrin dans la Citadelle de Kunzeria, une ancienne ville souterraine qu'il avait vidée de ses nains Convadims. Mais le grand bazar des guerres dura quand même près de cinq siècles et l'empreinte de Hornst marqua à jamais le monde.

Horsnt changea le sort des monstres et des humanoïdes tribaux (orcs, kobolds, géants, gobelins ogres et autres trolls ou yuan-ti...), ces laissés pour compte de la création et du Partage du Ohar's Scroll. Certains de leurs maîtres, comme les Illithids ou les Githyankis existaient déjà sur d'autres plans. D'autres, comme les Beholders ou les Rakshasas, habitaient déjà des lieux reculés parfois en accord avec des Dragons maléfiques. Comme les drows, ils les utilisaient comme esclaves. Horsnt fut le libérateur de ces humanoïdes. Il les laissa libres de s'installer comme ils le voulaient sur le monde et sous terre et les traita comme des alliés et non comme des esclaves ou des sujets d'expérimentation. Grâce à Horsnt les humanoïdes essaimèrent sur (et sous la surface de) Derenworld, et ils apprirent de lui que seul le nombre ou l'alliance avec des mages pouvait leur donner la supériorité contre les races du Partage.

Hornst est aussi l'inventeur de procédés de mort-vie qu'il commença par expérimenter sur lui-même vers la fin de sa vie. Ce qui lui vaudra le sympathique surnom de Soulslayer (le faucheur d'âmes). Alors obnubilé par sa propre survie, le Hornst des dernières années est un sinistre vieillard assoiffé d'âmes et de sang, qui n'a plus rien à voir avec un quelconque romantisme révolutionnaire du Chaos. Il n'eut toutefois pas le temps de mener à terme ses recherches sur la nécromancie, la création et le contrôle des morts-vivants. Celles-ci profitèrent à d'autres.

### **Qu'appelle-t-on un Héritier d'Hornst ?**

Hornst laissa ce qu'on appelle ses Héritiers. En fait, il ne légua rien à personne, mais chaque de ses Citadelles se trouva bien vite un nouveau maître magicien. Beaucoup d'entre eux avaient été ses élèves. Ils bénéficièrent de ses travaux qu'ils approfondirent, développèrent, améliorèrent. On les appelle les Premiers Héritiers. On sait très peu de choses d'eux mais il est probable que la plupart devinrent des mort-vivants et possible que certains existent encore à ce jour.

Il advint que ces Héritiers s'unissent mais ce sera rarement le cas dans l'histoire de Derenworld, et toujours une très mauvaise nouvelle pour les autres.

Toutefois l'appellation d'Héritiers ira bien au-delà. La saga d'Hornst inspira aussi nombre de vocations. Le terme "Second Héritiers" s'applique ainsi non aux véritables descendants ou maîtres des Citadelles qu'il a fondé mais à tous les nombreux mages qui mènent ou menèrent une carrière plus ou moins dérivée du modèle de celle d'Hornst. Ils sont nettement plus célèbres dans l'Histoire que les Premiers Héritiers, restés claquemurés dans leurs Citadelles, dont l'emplacement est encore aujourd'hui mal connu.

### **Les conflits nano-elfiques et la Guerre du Désespoir**

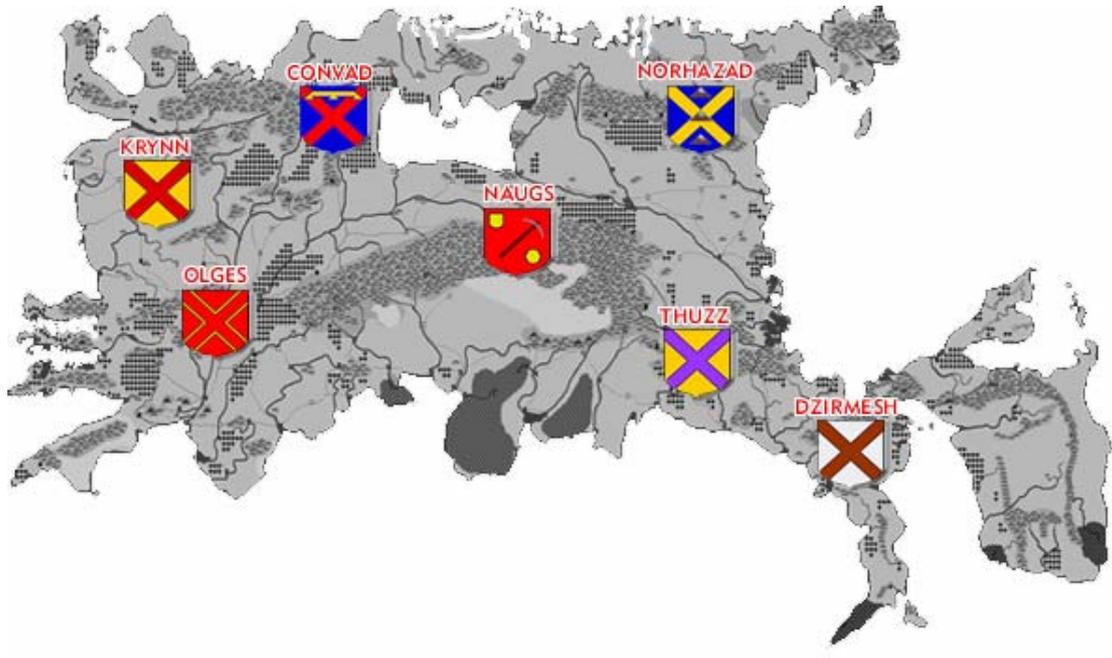
Ces conflits se déroulent en trois phases sur plus de trois siècles (3654 à 3994). Initiés par les machinations de Hornst, ils dressent et réunissent dans un premier temps les nains contre les elfes, ce qui aboutit au massacre des premiers par les seconds. Dans un second temps, le conflit s'étend aux humains tandis que nains et elfes se scindent. Dans un troisième temps, la défaite des anciennes puissances (nains, elfes, Dere, Wejlar...) scelle la fin de l'ancien monde.

### **Hornst entre nains et elfes : la Mauvaise Guerre**

Les nains en général, mais surtout les tribus des nains Olges et des Convadims, furent parmi les principales victimes des machinations de Hornst. Ce dernier considérait en effet leurs forteresses et complexes souterrains comme des bases idéales pour sa sécurité et pour travailler à

l'accomplissement de ses desseins et leurs richesses et technologies l'intéressaient aussi grandement. Hornst avait logiquement trouvé plus simple de s'emparer de plusieurs cités naines, quitte à en exterminer les habitants, que de passer un demi-siècles à en faire construire une.

### *Emplacements originels des sept tribus naines de Derenworld*



En 3654 Hornst réussit aussi à les dresser les nains contre les elfes au cours de ce qui s'appellera la "Mauvaise Guerre".

Il avait à cet effet conquis avec l'aide de drows la cité Naug de Riazunn, toute proche du pays de Dere dans les Montagnes Centrales. Hornst avait méthodiquement massacré la quasi-totalité de ses habitants sauf une poignée de survivants qu'il avait hypnotisés pour leur faire croire que des elfes Sindars étaient les coupables du massacre de leurs concitoyens. Il les avait ensuite laissés s'éparpiller pour qu'ils aillent narrer dans le monde entier le sort de leur ville.

Hornst s'était ensuite rendu à Narzâd, la capitale des Naugs où il s'était présenté comme un simple magicien d'Emer. Etant parvenu devant le Grand Conseil des Naugs, il avait raconté l'histoire suivante. Les elfes Sindars le traquaient depuis plusieurs années, lui reprochant de collaborer avec les nains pour fabriquer des objets magiques. Cependant, les Naugs de Riazunn avaient bien voulu lui accorder l'hospitalité et, plein de gratitude, il avait commencé de travailler pour cette cité. Mais les Sindars avaient fini par avoir vent de sa présence et avaient monté une expédition pour s'emparer de lui ou le tuer. Comme ils s'approchaient de Riazunn, il avait préféré s'enfuir pour épargner leur colère à la cité. Furieux de voir échapper leur proie ou la croyant encore cachée dans les

profondeurs, les Derans avaient alors exterminé toute la ville en représailles.

Pas un mot n'était vrai, mais la fable marcha comme sur des roulettes. La magie était encore assez peu développée et peu de personnes la maîtrisaient suffisamment pour pouvoir imaginer Hornst capable de pareilles mystifications.

Les Naugs, furieux, exigèrent des explications des Derans et envoyèrent à Dere une ambassade à cet effet. Sur le chemin, Hornst captura l'un des ambassadeurs et prit son apparence. Parvenu à la Cour de Dere il parvint à assassiner en une seule nuit les trois plus sages et pacifiques conseillers du Haut Roi Orothin de Dere avant de prendre la fuite. La guerre entre les Naugs et les Derans éclata quelque jours plus tard, malgré l'intervention de grands Mages comme Caranwë l'Enchanteur de Dere ou Gwaigill Elengal le Survivant d'Evlin.

Les Naugs se prirent une rouste monumentale : sur terre par les elfes, et sous terre par les Drows et Hornst qui n'attendaient que ça. La plus proche tribu naine, les Olges, s'allia alors aux Naugs et les deux montèrent une expédition qui réussit à tendre une embuscade où périt le Haut-Roi des Elfes Orothin de Dere. Belgon, son fils et successeur, jura de le venger dans une mer de sang. Les nains Norhazâdîms s'allièrent alors aux Naugs et les elfes d'Ariandor à ceux de Dere pour leur barrer le passage. Dal-Midril le Roi de Vynar honora son alliance avec Dere et déclara la guerre aux Olges, le Royaume Nain de Convad déclare la Guerre à Vynar. L'engrenage voulu par Hornst est en place et va tourner à plein régime.

Pendant ces années où elfes et nains s'entretuent joyeusement, ils sont bien incapables de venir en aide à leurs autres amis, alliés, protégés. Hornst tire ainsi les marrons du feu en pillant les contrées humaines du centre et de l'ouest de Derenworld, tandis que ses alliés drows en font plus ou moins autant sous la surface. Une part considérable des terres Naugs passe entre les mains des orcs et notamment la vaste Forêt d'Obsidienne ainsi qu'on la dénomme depuis, car Hornst l'a tellement corrompue qu'y poussent des arbres qui ont la couleur de cette pierre. Les orcs y demeurent encore aujourd'hui, bien qu'elle soit au milieu de l'actuel Empire Naëmbolt.

Finalement Peren le Mystérieux, Grand Maître du Hall d'Ariacandre, Ecoles de Magie située en Ariandor qui est l'une des deux plus anciennes de Derenworld avec Evlinne, démasque Hornst alors qu'il tentait de convaincre les nains Thûzz d'entrer en guerre au côté de leurs frères de race. On sait très peu de choses au sujet de Peren, à part qu'il fut le premier Grand Maître de cette Ecole et qu'il l'est toujours. Son intervention révélant la véritable apparence de Hornst aux yeux médusés de tout la Cour du Roi Thûzz demeure l'une des seules incursions hors du Hall d'Ariacandre qu'on lui connaisse.

Les Thûzz furent ainsi les premiers nains à comprendre le rôle de Hornst dans les conflits nano-elfique. Ils intercèdent alors auprès de leurs frères de race pour mettre fin aux guerres contre les elfes. Une paix intervint finalement après cinq années de massacres. Les nains, dépourvus de mages, attaqués à la fois par les elfes, les créatures d'Hornst, et les drows, furent les principales victimes. Les Naugs, ne seront plus jamais la plus peuplée des tribus naines, les Olges et les Convadims ont été quasi-extermiés. Beaucoup sont devenus des duergars, ces nains sombres, équivalent des drows. Le plan majeur de Hornst et des Drows consistait à affaiblir les nains de façon à libérer le monde souterrain de leur suprématie : il a parfaitement réussi. En quelque sorte, la Mauvaise Guerre, c'est le Dragonlore sous terre.

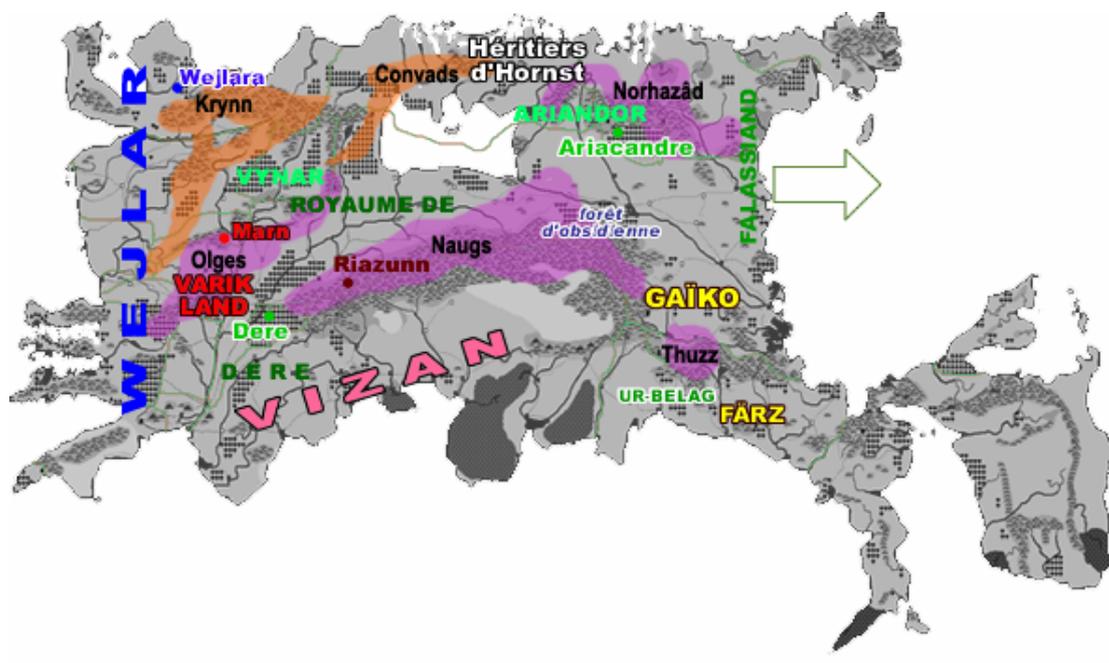
Même si les exterminateurs de leur race sont en majorité des drows ou créatures d'Hornst, c'est contre les elfes que les nains en ont le plus. Leur argument est simple : soit les elfes ont délibérément marché dans la combine d'Hornst, et ce sont des traîtres qui ne valent pas mieux que les drows ; soit les elfes se sont fait avoir par Hornst et par les drows et alors ils sont incapables de protéger le monde en général et les nains en particulier, n'ont donc aucun statut spécial à revendiquer, et doivent réparation aux nains qui ont payé le prix du sang pour leur incompétence. Cette alternative n'était pas vraiment du goût des elfes qui rappelaient que les humains et eux-mêmes avaient subi aussi de lourdes pertes du fait de Hornst et de ses alliés. Mais l'argumentation des nains convainquit certains humains, notamment les Variks (amis de toujours des Olges) et les Vizaners (très en froid avec Dere depuis l'affaire du Vol d'Eremothep) qui n'avaient pas attendu l'arrivée d'Hornst pour commercer à trouver insupportable l'arrogance des elfes en général et des Sindars du royaume de Dere en particulier.

Plusieurs guerres se produisirent après la mort d'Hornst, à la suite des diverses intrigues qu'il avait laissées derrière lui et que ses Héritiers entretenaient, semant la discorde et le malentendu. Leur technique favorite consistait à se faire passer pour d'autres ; cela revenait à commettre des raids, massacres, exactions, assassinats à l'encontre de leurs premières cibles en faisant tout pour en imputer la responsabilité à leurs secondes cibles.

Mais surtout, les Premiers Héritiers d'Hornst, secrètement alliés avec de nombreuses maisons Drows, achevèrent à force d'intrigues de convaincre la plupart des Nains que les massacres subis par eux étaient le fait des elfes Sindars, ces ex-étrangers, Derans pleins de suffisance qui n'étaient même pas là aux origines du monde. Ce qui entraîna l'Alliance Naine.

## ***Carte des nations et lieux impliqués par la Mauvaise Guerre et ses suites***

Les contrées souterraines des nains sont indiquées en violet (Alliance Naine) ou sinon en orange. Les Héritiers d'Hornst sont localisés à leur principal point de départ initial



### **L'Alliance Naine**

L'Alliance Naine est un pacte conclu en 3968 qui devait à l'origine réunir toutes les sept tribus des Nains de Derenworld : Krynns, Convads, Norhazâd, Dzîrmeshs, Naugs, Olges, et Thûzz. Toutefois, deux refusèrent : les Krynns, au nom de leur antique alliance avec les races du Partage, et les Dzîrmeshs, trop éparpillés pour prendre une décision engageant leur peuple, ne "sentant" pas l'affaire, et s'estimant de toute façon peu concernés. Mais les cinq autres, elles, firent alliance pour aller combattre l'elfe et ses alliés.

Cette scission qui s'opère entre les tribus naines a encore ses traces aujourd'hui. Depuis lors, par exemple, les Krynns sont vus avec suspicion par les autres nains, en particulier Olges et Naugs qui les considèrent comme abâtardis. De même, un Dzîrmesh pour les autres nains quelqu'un qui n'est ni aussi sérieux ni aussi fiable que les autres.

A l'origine, cette Alliance devait être dirigée contre les Sindars. Mais les Variks puis les Vizaners s'y joignirent. Les Variks, traditionnellement amis des nains, sentirent le moment venu d'abattre le grand Wejlar et de fonder un grand Etat sur ses décombres.

Les Vizaners se dirent exactement la même chose, en ajoutant les terres au sud et à l'est de Dere, qu'ils convoitaient.

Suivant les conseils d'un Héritier encore peu connu, un certain Keraptis, le Duché de Marn alluma un peu partout des rébellions contre les nobles wejlar et, prétextant des répressions aussi atroces qu'imaginaires commises par le Wejlar, lui déclara la guerre, en appelant l'Alliance Naine à sa rescousse.

Belgon, le Haut-Roi de Dere était d'un tempérament beaucoup plus violent que son prédécesseur Orothin, bien davantage porté à écouter ses conseillers et à préparer méticuleusement ses actes. L'un comme l'autre s'étaient illustrés au cours du Dragonlore, Orothin comme stratège, Belgon comme guerrier, assisté du Haut Sorcier Celebengrin comme Mage de Bataille ou de la Grand-Barde Thalwen dont le chant immunisait contre la terreur et la souffrance.

Belgon prit une position nettement plus méprisante envers l'Alliance Naine que les trois autres grands Royaumes elfes de Derenworld (Ariandor, Falassiand et Vynar). Ce qui entraîna des dissensions au sein même des Sindars, et même la rupture entre Dere et Ariandor. Ariandor était en effet voisine du Royaume Nain de Norhâzad qu'elle venait d'affronter dans les guerres précédentes, et les Ariandorë trouvaient que ça suffisait comme ça et qu'il valait mieux se préoccuper des Héritiers d'Hornst que des énervements des nains.

Quant aux Falassianders, ils ne firent qu'accélérer leur départ de Derenworld et leurs terres se virent partagées entre des Héritiers d'Horsnt et le Grand Gaïko.

Lorsque les Variks attaquèrent le Wejlar, le Roi de Wejlar, Luckshyn IV, hésita à recourir à ses traditionnels alliés : les elfes de Danth et de Vynar et les nains Krynn. Il tint donc une conférence avec eux dans la cité de Cavenorë. Luckshyn pensait, sans doute à juste titre, que l'Alliance Naine n'avait jamais eu pour but d'abattre le Wejlar et qu'elle n'interviendrait pas dans une guerre uniquement humaine. Les deux autres rois étaient plutôt d'accord avec lui. En plein milieu des débats arrive le Haut-Roi de Dere, Belgon, que personne n'avait invité, et qui vient offrir de porter secours au Wejlar. Voyant Farrain, roi des Krynn, Alphanëa, Reine de Danth, et Dal-Midril, Roi de Vynar, il s'écrie "Ah je vois que l'antique alliance est toujours vivace et que les courageux Vynarëans et les fidèles Krynn ont honoré leur parole. Courrons sus ensemble à cette vermine endiablée par quelque méchant Hornsteux et nous la ramèneront bien vite à de gentilles et paisibles dispositions".

Luckshyn tenta alors d'expliquer la situation mais Farrain l'interrompit : "Haut-Roi, écoute ! Moi, Farrain, Roi des Krynn, je ne tirerai pas la hache contre mes frères. Mais continue à les insulter et je pourrais bien la tirer contre toi !" Belgon éclata de rire, Farrain quitta la salle, Alphanëa tenta de le rattraper, Dal-Midril et Belgon s'engueulèrent et Luckshyn n'arriva qu'à grand-peine à rétablir le calme. "De toute façon, déclara finalement Belgon, je n'ai pas besoin de votre autorisation pour abattre des courtes

pattes et quelques barbares malodorants. Si vous n'osez pas le faire vous-même, Dere protégera vos gens." Et il s'en alla aussi sec.

Ainsi commença la guerre du Désespoir.

### **3990 : La Guerre du Désespoir.**

Cette guerre est la phase finale d'un conflit qui aura duré trois siècles et demie. Deux des grandes puissances des premiers temps, Dere et le Wejlar, vont être durablement mutilées et en partie ruinées dans la plus dure des guerres "post-Hornstiennes".

Ce n'était pas la première fois qu'elfes en nains s'affrontaient. Mais cette fois, les Variks avaient allumé la mèche. Une ancestrale convention stipulait que le Varikland ne s'unifierait pas en tant qu'Etat et n'attaquerait jamais ses voisins Wejlans ou elfes en contrepartie de quoi l'immense Wejlar, qui n'aurait pas eu grand mal à écraser les Variks, ne revendiquait aucune terre de ces derniers et les laissaient en paix. Le Duc de Marn, Orodric Barbe-Rouge, suivant les conseils du sorcier Keraptis - qui avait mis à son service ses capacités de puissant Mage – déclara qu'il se torchait le cul avec la parole du Roi Blond (surnom parfois péjorativement donné aux Rois de Wejlar, quelque soit la couleur de leur tignasse, en souvenir des premiers d'entre eux).

Cette guerre va laisser de très profondes cicatrices.

Les Derans attaquent la fleur au fusil les nains Olges pendant que les nains Krynn refusent de se battre pour ou contre quiconque. La Chevauchée de Belgon, Haut Roi de Dere se poursuit jusqu'aux portes de Marn : elle jette dans les bras des Variks les nains Olges et Naugs. Les elfes de Vynar hésitent et finissent par laisser tout le monde se débrouiller seul.

Pendant ce temps, les héritiers d'Hornst et les drows achèvent de réduire ou massacrer les Convadims et les Norhazâdims. L'Ecole Magique d'Ariacandre décide alors d'intervenir contre les drows et commence à former les premières expéditions d'aventuriers dans le monde souterrain.

Aux portes de Marn, Belgon de Dere apprend la mauvaise nouvelle : le Vizan marche contre Dere.

Un grave épisode de cette guerre a en effet eu lieu à l'autre extrémité du continent, loin à l'est. Il s'agit du massacre d'une très grande part des elfes vivant alors sur le territoire de l'actuel Farxel par le Vizan, avec la complicité passive du Thûzzland et du Grand Gaïko. Aussi pacifistes que des elfes des bois, mais plus curieux que ces derniers, ces elfes s'appelaient les K'leidhels d'Ur-Belag. Au cours des siècles ils avaient lentement formé une sorte de vaste réseau de petits fiefs séparés dans lesquels ils vivaient tranquillement en bonne intelligence avec les humains et fort éloignés de toutes les autres nations elfes à l'exception des Falassianders. Ces

derniers, avant de partir, leur avaient proposé de les emmener mais la plupart des Ur-Belagis préféra rester chez eux.

Le Vizan les attaqua parce qu'il craignait leur alliance avec Dere et les capacités de magiques des elfes. Il avait tort. Les Ur-Belagis étaient parmi les plus paisibles et doux des elfes. Ils se servaient peu de leurs dons magiques, préférant la nature et l'herboristerie ; on les appelait les elfes-jardiniers, et ils étaient de grands amis des Druides. Le peuple humain des Färz, qui vivait à leurs côtés, tenta bien de les défendre mais les Vizaners étaient les plus nombreux et les plus forts, et ils en emmenèrent un grand nombre en esclavage. Les Vizaners repartirent avec de considérables butins et la satisfaction d'avoir éradiqué la seule puissance qu'ils croyaient capable de les gêner sur leur flanc oriental.

Ce n'est pas un des plus grands titres de gloire de l'humanité et des nains que d'avoir commis ou laissé commettre cette extermination. Une poignée de survivants et la totalité des autres elfes originaires du sud du continent s'enfuit ou se réfugia en Tangut, pays où les elfes sont depuis lors particulièrement peu ouverts aux autres.

Les Ur-Belagis étaient chéris de la déesse Demeter, la Mère-Nourricière, de Silvanus, le Seigneur des Arbres, des Végétaux, et de la Nature, et de Corellon Larethian, le Premier Dieu des Elfes. Ces trois dieux vinrent se plaindre à pas mal d'autres dieux et menacèrent d'attaquer le Vizan, à quoi s'opposèrent Hécate, la Magicienne, Arès, le Guerrier, et Arioch, Seigneur des Epées et du Chaos. On dit aussi qu'il fallut l'intervention personnelle de Ptah, le Lien de l'Univers, pour calmer tout le monde mais que Corellon Larethian en garda un vif ressentiment et que les elfes cessèrent alors de vénérer les divinités humaines. On dit enfin qu'une sorte de mauvaise conscience amena les Dieux à choisir une montagne où s'étaient réfugiés les derniers Ur-Belagis pour y établir un sanctuaire faisant fonction d'intercession et d'oracle et servant à leurs Assemblées lorsqu'il viennent sur le monde, qu'on appelle depuis la Montagne Magique ou Montagne Divine.

Une immense armée se réunit alors pour attaquer Dere : les nains par les montagnes, les humains par le sud. Plus tard, les Variks se joignent pour attaquer par l'ouest.

Le Haut-Roi Belgon décide alors d'abandonner le siège de Marn pour revenir défendre son royaume encerclé. C'est une énorme erreur. Les guerriers d'Orodric ont déserté sa capitale et se sont réfugiés dans les citadelles naines des Olges. Cela, le Haut Sorcier de Dere Celebengrin le sait. Il exhorte Belgon à s'emparer de Marn et de tous ses fiefs qui sont quasiment ouverts. Il suffit pratiquement de les prendre et de les remettre aux Wejlans et Orodric et ses guerriers seront piégés sous terre. La rébellion Varik ne constituera alors plus une menace sérieuse : privés de leur fer de lance, les autres Variks, au sud, à l'ouest, se calmeront et tout rentrera dans l'ordre. Mais Belgon s'estime d'abord et avant tout Roi elfe :

mille arpents de terre Wejlane ou Varik lui importent bien moins qu'un pouce carré de forêt elfique. L'armée Derane fait demi-tour.

Du coup, c'est Luckshyn IV de Wejlar qui paye les pots cassés. Les Variks de Marn, menés par Orodric Barbe-Rouge, se ruent dans les plaines occidentales du continent, celles de l'Évriand, du Maelner et de l'Ithylian, assistés des dernières phalanges naines. La noblesse de Wejlar les attend et les taille en pièces au cours de trois batailles.

Et pendant que tout ce que le Wejlar compte d'hommes d'armes est en train de se battre dans les plaines de l'Ouest qui est-ce qui gratte à la porte de derrière au nord-est ? Les Héritiers d'Hornst, qui rentrent avec leurs orcs et trolls comme du beurre dans des terres quasiment non défendues. Les Héritiers qui ne s'arrêteront que devant la capitale Wejlara où avec la Garde du Roi, les nains Krynn, les elfes Dantheidhels, les troupes et nobles de Chemnarg, de Clev et de Goodfield leur opposent une résistance désespérée. Finalement le Grand Maître Gwaigill Elengal, de l'École d'Evinne, décide de leur venir en aide avec un contingent d'elfes de Vynar ; ils parviennent à débloquent le siège de la capitale du Wejlar, sauvant sans doute le royaume d'une disparition pure et simple.

Mais le reste du Wejlar est désormais occupé avec et par les Héritiers d'Hornst et les Variks ont ainsi le champ libre. Ils occupent les villes, renversent les fiefs, coupent les routes, sèment le désordre, pillent, capturent... Le Grand Wejlar tronçonné, démembré, s'effondre.

Dere, de son côté, résiste trois années pleines aux assauts qui graduellement finissent par arriver de toutes parts. Au terme de ces trois années, à Dere comme au Wejlar on réalise que cette guerre est sans espoir. Les deux États ont tous deux perdu les deux tiers de leurs territoires. Leurs armées sont épuisées, leurs campagnes exsangues. L'armistice de 3994 entérine ces pertes et fait de ces deux pays des vaincus et des puissances du passé.

## **Bilan des guerres (4200)**

Grâce aux ravages opérés par Hornst, surtout vers la fin de sa vie, leurs créatures ou alliés orcs, gobelins, gnolls, trolls, kobolds et autres humanoïdes trouvèrent plein d'espaces libres où s'établir sans elfes ni humains pour les gêner.

L'Alliance Naine a pu vaincre le Wejlar et les Sindars, elle n'est pas tirée d'affaire pour autant. Sous terre, les nains doivent faire face et souvent céder la place à une foule de monstres en tous genres. Les drows et les duergars, ces nains corrompus créés on ne sait par qui, leur mèneront la vie dure.

Sur la terre, les grands royaumes elfes sont divisés, et la plupart des tribus d'elfes des bois ne sont plus que l'ombre d'elles-mêmes dans leurs forêts brûlées.

Dere fait l'objet de bien des ressentiments y compris de la part des rois elfes d'Ariandor et de Vynar et plus jamais les elfes ne s'uniront sous la bannière du Haut-Roi.

Près d'un quart des elfes de Dere choisit de quitter ce royaume pour fonder un nouveau pays, plus à l'ouest, dans des terres reculées au bord de la mer : le Lowenland. Ces Exilés (Caleidhels), comme ils s'appelaient eux-mêmes, pensaient qu'il ne servait à rien que les elfes en général et ceux de Dere en particulier continuassent à jouer les maîtres du monde ; pour eux, le temps des hommes était venu.

Ces Sindars avaient aussi été écoeurés par les guerres contre les nains et désespérés par la Guerre du Désespoir. Ils étaient en outre effrayés par la facilité avec laquelle des Drows, en s'acoquinant avec Horsnt ou ses Héritiers, avaient réussi à manipuler la politique de Dere.

Le Lowenland devint un pays fermé à toute influence extérieure, où les Caleidhels réussirent à créer avec les humains qui vivaient sur place une sorte de civilisation conforme à leurs valeurs. Depuis lors il existe des lieux de peuplement d'elfes Sindar sur Derenworld : Dere et le Lowenland.

Le Wejlar restera longtemps l'un des principaux terrains de chasse des Héritiers d'Hornst. Sur les débris du Grand Wejlar, c'est-à-dire aux centres-ouest et sud-ouest du continent, se forment de petits États ou Cités-États indépendants, au sort et frontières incertains.

Les Variks en profitent pour créer le royaume de Marn solidement amarré à ses alliances avec les nains.

Le Vizan peut enfin s'établir alors comme "la" puissance humaine de référence, ce qu'il attendait avec impatience.

Le Vizan était alors composé de tribus Zahires qui avait conquis l'Utumnia à l'est et divers fiers des Maurims à l'Ouest, finissant par se heurter au Grand Wejlar. Les Zahires, par ailleurs détenteurs de la magie, se voyaient donc comme supérieurs aux autres peuples du pays.

Pour tenter d'unifier ce dernier, le Khaliph Tarcoman Le Bienveillant édicte en 3846 l'égalité entre toutes les races humaines sur son territoire. Cent ans plus tard, le Khaliph Tarabak le Rusé instaure un système de castes sociales assez contradictoire avec ce principe d'égalité, mais qui permet de mettre au pas un pays toujours soumis à des tendances irrédentistes.

Son successeur, le Khaliph Mûrsul Ier, poétiquement surnommé 'le sanguinaire', procède de façon plus radicale : il revendique de larges frontières pour son pays à l'intérieur desquelles il procède à l'éradication de toute ethnie dissidente en même temps qu'il construit le premier État centralisé de Derenworld. Mais aussi et surtout, il remporte la célèbre victoire de Redrock, une bataille navale de légende l'opposant à une coalition de toutes les autres puissances maritimes ; cette victoire fera du

Vizan le premier et le seul pays de Derenworld à réussir dans des ambitions terrestres autant que maritimes.

D'autres pays apparurent, dont l'immense Tangut, qui occupait presque tout le sous-continent du même nom, d'autres disparurent, comme le Grand Gaïko ravagé par une Peste dont beaucoup soupçonnent une origine surnaturelle dont les racines se trouvent en Vizan. Mais le Derenworld moderne était né. C'était il y a environ mille ans.



Ensuite, grosso modo, le Wejlar ne cessa de refluer, l'influence des elfes de se réduire, et les humains entreprirent de se faire la guerre entre eux tous seuls. Les héritiers d'Hornst, longtemps fort nombreux, continuèrent d'allumer des incendies un peu partout et parfois aussi à fonder de petits Etats souvent éphémères.

## Avros

Tout au bout du continent, à l'extrême est, naît alors un pays : Avros.

Avros est en fait une péninsule, le Cabiandara, au nord du sous-continent de Tangut. Mais cette péninsule est séparée du continent par la forêt enchantée de Traunes qui est devenue maléfique et ne laisse passer rien ni personne. De ce fait, le Cabiandara n'est concrètement accessible que par la mer. Avros a ainsi toutes les caractéristiques d'une île.



## Les Wejlans en Cabiandara

Peu fertile, le Cabiandara n'était peuplé que de quelques centaines d'humains de souche ghinoréenne, vivant principalement de la pêche et pratiquement analphabètes. Leurs seuls secours et protection en cas d'ennuis venait des navires des Falasslanders, ces elfes navigateurs, qui passaient de temps à autre le long de leurs côtes. Le Cabiandara entre

véritablement dans l'histoire en étant colonisé et civilisé vers l'an 3450 par une expédition venue du Wejlar, menée par le Chevalier Aral de Melrose, l'un de ses premiers et rares explorateurs maritimes. L'expédition, qui est censée repérer et cartographier le continent, échoue en Cabiandara après avoir essuyé plusieurs tempêtes et ne peut en repartir.

Ces Wejlans découvrent bientôt un groupe d'elfes Falassianders qui demeurent dans une forêt sur la côte sud-ouest du Cabiandara. Les deux peuples sympathisent (les Wejlans sont une civilisation alliée des elfes depuis les plus anciens temps) et finalement, après quelques décennies (on compte encore le temps à la mesure elfe...) ces Falassianders acceptent de partager quelques secrets de navigation qui permettent aux Wejlans de Cabiandara de rallier Zevjapuhr, voyage qui équivaut à traverser Derenworld sur quasiment toute sa longueur. Mais entretemps, le Wejlans se sont finalement trouvés assez bien en Cabiandara et y ont fondé les Comtés de Granchester et de Melrose. Par la suite des liens durables s'établissent entre ces comtés et le Wejlar via Zevjapuhr.

## **Les réfugiés**

Bien plus tard, la peur d'Hornst ou de ses Héritiers pousse les humains à se réfugier le plus loin possible. Le Cabiandara reçoit ainsi des groupes de réfugiés de toute nature venus par la mer. Les Chesterians, comme s'appellent alors les Wejlans qui y demeurent, mettent leurs navires à disposition des réfugiés pour en évacuer le maximum et leur font bon accueil. Des milliers d'humains, principalement Farxlans, et Eriendels, mais aussi Wejlans, Maurims, Ghinoréens et Variks affluent ainsi en Cabiandara.

Puis la relation avec Zevjapuhr, et via elle avec le Wejlar, est coupée par l'implosion de ce dernier. Zevjapuhr devient une ville libre et indépendante. Du coup les Wejlans de Cabiandara voient leur lien avec la mère patrie et leur suzerain rompu. Ils sont encore Wejlans mais dans les faits ils ne sont plus sujets du Roi de Wejlar.

Dans le même temps, les Falassianders quittent Derenworld et ils donnent leurs derniers conseils aux humains de Cabiandara, non aux seuls Chesterians.

Les Chesterians s'étaient établis principalement dans le sud et le centre de la péninsule de Cabiandara, où se trouvent ses meilleures terres agricoles. Les réfugiés, n'ayant aucune envie de retourner élever leurs enfants dans des pays exposés aux exactions de Hornst ou de ses héritiers, et n'ayant pas cinq siècles à attendre que les choses se calment, s'étaient quant à eux établis au nord. Là, sur la côte orientale, au creux d'une baie bien abritée et d'ailleurs utilisée par les Falassianders, un groupe de Ghinoréens et de Farxlans avait développé la ville d'Avros à partir d'un village où demeuraient à l'origine une vingtaine de pêcheurs plus ou moins sauvages.

## L'indépendance d'Avros

Confrontés à la disparition du Grand Wejlar, les habitants d'Avros choisirent de faire comme beaucoup d'anciens territoires de ce pays : devenir une Cité-Etat libre. Cependant, comme ils n'avaient aucun suzerain duquel de réclamer, et compte tenu de la mixité des origines de ses habitants, ils choisirent d'inventer une forme républicaine de gouvernement. Celle-ci leur fut inventée par les deux frères Eusèbe et Eugène Goias, qui avaient voyagé en Kelnorëa et s'inspirèrent des idées qui circulaient là-bas. Eugène Goias devint le premier Premier Lord-Conseiller d'Avros.



La nature politique étant comme la nature tout court, elle aussi a horreur du vide. Face à celui créé par la coupure avec le Wejlar, les autres réfugiés du Cabiandara trouvèrent en quelques jours l'idée excellente et adhérèrent à la Cité-Etat d'Avros, qui devint ainsi la République d'Avros.

Au moment de leur départ de Derenworld, les Falassianders avaient un navire dans la baie d'Avros. Conformément à ses instructions, le capitaine elfe avait partagé avec les édiles de la ville quelques uns de ses secrets de navigation. La toute nouvelle république partagea aussitôt ses connaissances avec les villes d'Esterhaven et de Rel Grave qui venaient de la rejoindre, et elle put ainsi se lancer dans le commerce maritime et assurer sa survie au cas où les Chesterians, qui produisaient l'essentiel de l'agriculture du Cabiandara, lui seraient inamicaux. Et pour bien marquer sa spécificité, qui deviendra bientôt aussi sa vocation, elle prend le nom de République Maritime d'Avros.

## La guerre civile de 3837

Les Chesterians se séparent quant à eux en deux. Un tiers d'entre eux, menés par le Duc de Melrose, héritier son aieul Aral, se déclare favorable aux Républicains. Le reste forme la Fédération des Granchester Counties qui se considère toujours vassale du roi de Wejlar. Comme ce dernier est bien en peine de les aider, les Chesterians tentent d'affamer la République afin de la soumettre en lui refusant tout commerce agricole. L'engrenage ne se fit pas attendre : des bandes de crève-la-faim se mirent à attaquer les fermes des Chesterians, ceux-ci appelèrent les nobles qui coururent sus aux envahisseurs, la République appela aux armes, et l'an 3837 vit ainsi l'éruption d'une belle petite guerre civile en Cabiandara. Le duc de Melrose se rallia à la République ainsi que ses terres, et la cité de Vinyafal, le principal port des Chesterians, en fit autant. Les Républicains firent face à la famine et les Chesterians aux pillages.

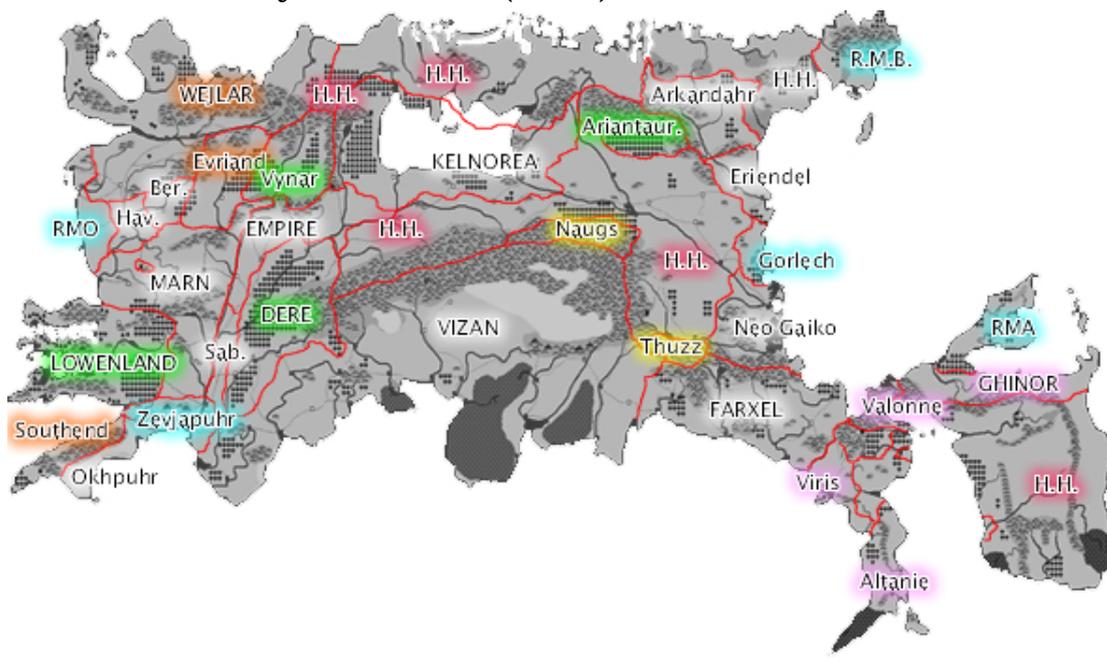
Cependant, des deux côtés, beaucoup voyaient cette guerre comme absurde d'autant que le reste de Derenworld continuait à subir les ravages de Hornst. Après trois ans il y fut mis fin et les Chesterians finirent même par se rallier à la République en 4071.

C'est que depuis la paix, la République Maritime d'Avros (R.M.A.) avait connu un succès aussi fulgurant qu'imprévu.

### Le système avrossian

Le système politique avrossian, imaginé par les frères Goias, reposait sur une démocratie représentative où les libertés individuelles étaient garanties, où les citoyens de toutes races, conditions ou origines, femmes y compris, étaient considérés comme égaux devant l'impôt et les lois, et où le commerce, notamment maritime au long cours, jouait un rôle fondamental. C'était entièrement nouveau et les marins d'Avros vont bientôt arriver dans tous les ports du continent avec leurs idées et leur fierté d'hommes libres (libres de travailler pour un patron pas forcément plus sympa que le noble moyen, diront les détracteurs de ce système). Ce qui séduira bon nombre de cités portuaires qui, à leur tour, adopteront, et même diffuseront ce modèle républicain dans les territoires environnants. Quatre siècles plus tard ce système de "Républiques Maritimes Sœurs" a essaimé tout autour du continent et fait d'Avros l'une des premières puissances de Derenworld.

### Derenword il y a 600 ans (4400)



Cette carte représente grosso modo le continent environ 6 siècles avant sa configuration politique actuelle.

En surligné vert : les pays elfes ou à forte composante elfique. On remarque que leur importance est désormais très limitée. Par surcroît, la moitié du Vynar n'est pas peuplée et les elfes ne représentent qu'une minorité en Lowenland.

En jaune, les nains : leur importance (à la surface) est plus limitée encore. Seuls deux royaumes indépendants, les Thuzzs et les Naugrims, conservent une taille significative.

En orange, le Wejlar ou les pays lui faisant allégeance : guère plus du tiers de ce qu'il a été. Le Southend semble une survivance en sursis.

En bleu, le système avrossian. Il s'agit de républiques maritimes associées à l'originale : la R.M.A. (République Maritime d'Avros, à l'extrême est) ; ce sont la R.M.B (Bervikelt), les Cité-Etats de Gorlech et de Zevjapuhr, et la République Maritime Occidentale. Il y en a en deux autres, trop petites pour figurer sur cette carte. Ces entités sont liées par un pacte de défense, par des accord commerciaux, par l'adoption de règles politiques communes, et par le partage de secrets maritimes.

En violet : les pays qui vont s'unir pour former l'Empire de Tangut : essentiellement Ghinor, Valonne, et surtout Viris. Ils conquerront l'Altanie, contrée barbare à forte identité.

En rouge (H.H.) les vastes contrées où prédominent les Héritiers d'Hornst et leurs alliés. A leur périphérie ont trouve aussi en général des barbares et nomades humains.

En blanc, les autres pays humains, nouveaux et moins nouveaux :

- issus des premières civilisations humaines : Vizan, Kelnorëa, Néo-Gaïko, Sablern, Farxel
- ou apparus du reflux du Wejlar : Beraïc, Havener, Grand Royaume de Marn, Okhpuhr.
- ou récemment civilisés ou reconquis sur les monstres et humanoïdes : Empire, Arkandahr, Eriendel.

Les frontières indiquent les territoires réclamés par les pays, non ceux qu'ils contrôlent en réalité. Souvent, ce contrôle ne s'exerce qu'à peine sur la moitié des terres réclamées : c'est particulièrement le cas en Vizan, Ghinor, République Maritime de Bervikelt, Okhpuhr.

Quatre enseignements principaux :

- Les elfes et les nains ont cessé de jouer un rôle prédominant dans les affaires du monde. Le plus important pays non-humain, Dere, est moins étendu que la 4<sup>e</sup> puissance humaine.

- Le poids du Vizan. Il a en quelque sorte remplacé le Wejlar. Sans les montagnes qui le bordent au nord et à l'est, sans la forêt de Dere et la puissance certes chancelante mais encore bien présente de ses elfes au nord-ouest, le Vizan pourrait conquérir le monde entier, personne ne serait de taille à lui résister.

- Il y a les pays qui sont tournés vers la mer (ceux du système avrossian) et ceux qui sont tournés vers la terre (presque tous les autres). Seuls deux pays réussiront à concurrencer les avrossians sur mer : le Vizan, grâce à sa taille, et le Lowenland, parce que ses elfes font de bons navigateurs.

- Au moins un tiers (en réalité la moitié) des terres échappent aux humains civilisés et sédentaires, aux elfes et aux nains. C'est particulièrement le cas dans le nord, le centre et au sud-est du continent. Ça pose des problèmes à pas mal de pays et en particulier à l'un d'entre eux, le Kelnorëa, quasiment cerné par Héritiers d'Hornst et leurs alliés les monstres.

## **II – MUTATIONS ET SECOURS**

### **Du Kelnorëa à l'Empire (4500)**

Le Kelnorëa, situé à peu près au centre du continent, était né de la pêche et du commerce autour de la mer intérieure de Kelnore. Cette naissance avait été rendue possible par des mages elfes venus d'Ariacandre et de Evline et Vynar, qui avaient débarrassé le terrain occupé par les Héritiers d'Hornst.

Ce pays avait rapidement développé une importante culture sociale : ils étaient très organisés et en avance artistiquement sur la plupart des autres peuples humains. C'était aussi un pays de philosophes et de juristes, spécialités alors fort rares sauf dans le sud du continent. Peu reconnaissants envers leurs libérateurs, ces penseurs prônaient une façon de voir les choses typiquement humaine; indépendante des manières des elfes. Cette réaction était d'ailleurs partagée par plusieurs peuplades humaines.

Ce pays avait pour particularité d'être dépourvu de capitale : chacune des six grandes villes du pays tenait ce rôle pendant un an, selon un système de rotation.

Malheureusement pour le Kelnorea, les elfes, un peu irrités du manque de gratitude de ses habitants, les laissèrent se débrouiller seuls pour leur sécurité. Or le Kelnorea demeurait le voisin de nombreux territoires où sévissaient encore des héritiers d'Hornst. Quelques uns d'entre eux avaient même pour habitude de se venir de temps en temps s'y servir en denrées agricoles et en esclaves.

Dépourvu de tradition militaire le Kelnorea fut ainsi l'un des premiers Etats à engager ou sponsoriser des aventuriers pour tenter d'assurer sa sécurité. Cela marcha très bien et d'autres pays recoururent par la suite à cette même solution. Quatre de ces aventuriers, les frères Naëmbolts, furent particulièrement célèbres et le plus jeune de ces frères fonda même avec l'aide du Kelnorëa un pays au sud-ouest de ce dernier et qui s'appela modestement l'Empire des Humains. On le connaît plutôt sous le nom d'Empire Naëmbolt.

Ce jeune Etat, fondé sur les débris de petits fiefs ou de villes influencées par les Héritiers d'Hornst, proposait une doctrine plus simple que nouvelle : c'est les humains qui commandent (dixit l'Empereur Valerus II). Or ça marcha très bien, pas tellement à cause de la doctrine mais plutôt grâce à la chance.

Grâce à l'impulsion de quelques grands monarques, administrateurs et militaires, le pays accumule d'abord les conquêtes. Sous un seul règne, celui du Coron III le Conquérant, le pays devient le troisième en étendue sur le continent, rivalisant avec le Tangut ou le Vizan. Il se structure en drainant les artisans et les légistes du Kelnorëa puis s'affranchit de la tutelle de ce dernier. Il a cette chance de se développer sur de nouvelles terres très fertiles et d'attirer ainsi des pionniers du monde entier. Il a cette autre chance que de bénéficier de l'épuisement de ses voisins, occupés à des guerres incessantes, et qui se rallient les uns après les autres à sa nouvelle puissance. En plus, un Héritier d'Hornst particulièrement irascible, une certaine Iauwe, ravage le Kelnorea à un point tel que ce pays s'effondrera au début de la Guerre de Tous les Sorciers : ses décombres seront alors partagés entre Iauwe et, bien entendu, l'Empire.



Bref, en moins d'un siècle, comme une trainée de poudre, l'Empire, à coups de conquêtes, de mariages et de chance, devient le grand Etat central de Derenworld.

Un aspect moins sympathique de l'Empire Naëmbolt est son "anti-elfisme". Situé à l'origine entre Dere et Vynar, deux des plus grandes puissances elfes de Derenworld, les humains de l'Empire ont mené plusieurs guerres contre Dere pour bien faire leur comprendre que la suprématie des humains n'était pas qu'une affaire de mots. Mais cette tendance dégénère aussi en véritable racisme d'Etat avec l'Edit d'Épuration Elfique promulgué par Coron V. Et c'est pourquoi l'Empire et le Vizan seront longtemps autant des rivaux que des alliés cimentés par leur commune défiance envers les Premiers-Nés.

Loin à l'est, l'immense sous-continent Tangutien tente d'imiter l'Etat Naëmbolt et le Vizan autant en s'unifiant lui aussi dans un Empire de Tangut. Ça marchera moins bien qu'en Empire Naëmbolt parce que les légistes, les administrateurs, les places marchandes ou les réseaux de routes ça ne s'invente pas comme ça. Là où le Naëmbolt a bénéficié de l'appui du voisin Kelnorëa ou du ralliement de principautés voisines, le Tangut, lui, a la mer pour voisine. Et si vous avez bien suivi, vous savez que la mer c'est le système avrossian : or la République Maritime d'Avros n'a pas du tout envie de se laisser marcher sur les pieds. Trop grand, trop vite, trop seul, l'Empire de Tangut, aussi impressionnant soit-il sur une carte, restera plus un rêve qu'une réalité. Le Vizan et le Naëmbolt demeureront en fait les seules superpuissances du monde jusqu'à ce jour.

## **La Guerre Tous les Sorciers (4600)**

Entre anciennes et nouvelles puissances, alliés des elfes et suprématistes humains, il fallait régler une bonne fois pour toutes les comptes. C'est ce qui va se produire d'abord dans une Guerre des Hommes où les anciens pays dominants (essentiellement le Wejlar et ses alliés) perdent définitivement leur rôle primordial dans les affaires du monde au profit de l'Empire Naëmbolt allié au royaume de Marn, lequel est situé au sud du Wejlar.

Mais le conflit va dégénérer dans ce qui s'appellera la Guerre de Tous les Sorciers (All Wizards War). Un effet inattendu de la Guerre des Hommes est de démontrer la prééminence des mages dans toute forme de bataille. Un seul mage peut anéantir des centaines de guerriers avec un seul sortilège bien balancé. Un seul mage peut mettre à bas les murs d'une cité, forcer les portes d'une citadelle souterraine, appeler à sa rescousse des hordes de créatures d'outre-monde. Bref, un mage ça vaut une armée, et même davantage.

Un peu plus haut on a parlé d'Iauwe, cette magicienne qui à elle seule parvient à anéantir le Kelnorëa. Cela donne des idées à pas mal de magiciens inemployés après la Guerre des Hommes mais qui ont souvent pu s'apercevoir que puissants seigneurs, grosses villes, et même armées entières ne peuvent pas grand chose contre eux : pourquoi ne pas les remplacer tout simplement ?

La Guerre de Tous les Sorciers est une période particulièrement chaotique dans laquelle un paquet de magiciens de Derenworld va se prendre pour les rois du monde. Ils vont certes se tailler des fiefs, certes changer les couronnes de tête, mais surtout se faire la guerre entre eux. En quelques années le continent entier devient un champ de bataille. Quand un mage est défait, ses armées de démons, hordes de géants, cohortes de morts-vivants traînent, pillent, incendient partout. On n'est en sécurité nulle part. Tremblements de terre, foudres, incendies, détruisent les villes et les récoltes. Le commerce s'effondre. Les nobles, les guerriers, les armées s'éparpillent ou fuient. Dans ce chaos, les monstres de toute sorte s'en donnent à cœur joie.

Tous les Etats sont touchés, les alliances basculent ou se défont ou se recomposent sans arrêt, telle ville devient du jour au lendemain un tas de ruines, telle bourgade annexe une ville dix fois plus grosse qu'elle. Le pouvoir politique est en fait transféré aux Mages, seigneurs de guerre qu'on appelle alors Warlocks, et non à l'homme d'épée ou à l'élu. C'est du n'importe quoi, mais rien ni personne ne parvient à y mettre fin. Dans le tas, certains Second Héritiers d'Hornst, tels Keraptis, The Dark Lord, Iauwe, quittent leurs citadelles du Grand Nord pour se constituer de véritables royaumes sur Derenworld.

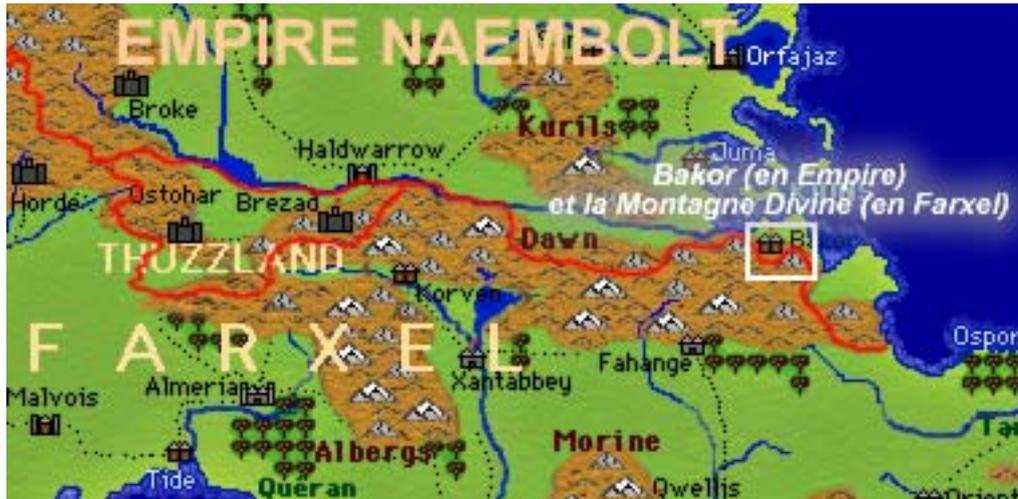
## **La Divine Intervention et la Convention de Bakor**

Alors les Dieux intervinrent. Après tout, Derenworld avait quand même été leur terrain de jeu préféré. Ils avaient entouré le continent d'un brouillard magique empêchant la navigation? Ils avaient déjà mis en place une sorte d'embarcadère pour départ et arrivées en téléportation qui s'appelle Isle des Portes. Ils avaient plus tard créé un nouveau sanctuaire où on pouvait quasiment les appeler en direct, probablement à la suite du massacre des Ur-Belagis, car il fut découvert quelques années plus tard, en 3997. Ce dernier endroit était connu sous le nom de Sanctuaire de la Montagne Magique (ou Montagne Divine ou Ered Divinis). Face aux désastres d'une All Wizards War qui semblait ne jamais devoir finir, des prêtres de toutes obédiences se rassemblèrent sur cette montagne pour en appeler à l'intervention divine. Ils furent entendus

Les Dieux arrivèrent donc. Quand on dit "les Dieux", il ne s'agit bien entendu pas de tous les dieux au complet et alignés en rang par deux. Il s'agit juste de leur messager, Hermès, et de deux ou trois qui l'accompagnent parce qu'ils sont plus particulièrement concernés par la question. Mais on dit "les" Dieux parce qu'Hermès intervient avec l'assentiment de l'énorme majorité des puissances divines de l'Univers.

Hermès était en l'occurrence accompagné d'Isis, déesse de la Magie et d'Hecate, elle aussi déesse de la Magie, qui se détestaient donc cordialement. De Frey, Dieu des forêts et des elfes, de Thoth, qui voit et sait tout, de Tyr, dieu de la Justice, de Hadès, seigneur de la terre et des profondeurs infernales. Et il y avait aussi Heimdall, le Bon Protecteur et Arioeh, Seigneur des Epées et du Chaos : deux des pires ennemis qui soient. Pour des dieux, ça fait énormément de monde.

Ils apparurent initialement à Bakor, une contrée quasi désertique qu'Isis transforma en oasis pour l'occasion. Le 22 Leo 4659, Avant l'aube, ils convoquèrent les douze mages qui allaient devenir les premiers mages de la Roue de Bakor (Bakorian Wheel). Le même matin, tous les magiciens de Derenworld et toutes les créatures douées de pouvoirs magiques firent exactement le même rêve : ils mouraient tous à la tête d'une armée puis se réveillaient devant un groupe douze de magiciens entourés par des dieux. Et toujours le même matin, à l'aube, toutes les créatures d'outre-monde se trouvant sur Derenworld disparurent, renvoyées chez elles. Et juste après, la magie cessa de fonctionner sur l'ensemble du continent depuis le lever du soleil jusqu'à midi. A midi précises tous les plus puissants mages de Derenworld, où qu'ils se trouvent et quoi qu'ils fassent, se trouvèrent sur le Sanctuaire de la Montagne Magique devant les douze mages de la Roue et les neuf dieux présents à Bakor. Cela faisait une sacrée assemblée. Là il leur fut gentiment expliqué par les avatars d'Hermès, d'Isis et d'Hecate que s'ils continuaient à se prendre pour des militaires, les douze mages directement aidés par les Dieux le sauraient immédiatement et iraient les châtier sur le champ, avec l'aide des dieux s'il le fallait. A bon entendeur salut. Après quoi les dieux disparurent.



C'est ce qu'on appelle depuis la Divine Intervention, qui est l'origine de la Convention de Bakor, laquelle interdit aux mages de prendre personnellement une part active à un conflit militaire en se servant de leurs sortilèges. Sinon, dans la jour, l'heure ou même les dix minutes qui suivent, ils ont devant eux un ou plusieurs Mages de la Roue de Bakor pas contents et bien outillés. Cette véritable police de la Magie fut loin de résoudre tous les problèmes mais elle réussit quand même à empêcher les magiciens de détruire le monde, ce qui était son objectif.

La Convention de Bakor s'impose à tout mage, quelque soit sa race, mais elle exclut les capacités magiques innées ou naturelles ; par exemple, elle ne concernera pas un dragon, un beholder, une basilisk. Néanmoins, elle concernera une armée humaine qui emploie un dragon, un beholder, une basilisk afin d'utiliser leurs capacités magiques destructrices simultanément et en complément d'unités conventionnelles.



Pour les interprétations parfois subtiles que nécessitait la Convention de Bakor, la Roue fut complétée par une Académie qui devint aussi une importante Ecole de Magie.

La Guerre de Tous les Sorciers laissa cependant des traces profondes de méfiance envers la magie et aussi envers les elfes. Ceux ci incarnaient encore pour la plupart des gens le magicien par nature. C'était assez injuste car très peu d'elfes avaient pris part au conflit.

## Conséquences de la Divine Intervention

### Le Schisme de Farxel

Plusieurs sages, philosophes et théosophes, considèrent que la Divine Intervention sur la Montagne Magique n'est pas ce que les Dieux ont fait de plus intelligent. En effet, certains habitants de Farxel, pays dans lequel se situe cette montagne, s'imagineront peuple élu voué à cultiver un

héritage mystique (quoique concrètement inexistant) de la Divine Intervention. Ils se trouvent confortés dans leur opinion parce que les Dieux entretiennent sur la Montagne un sanctuaire miraculeux qui fonctionne d'ailleurs toujours aujourd'hui et qu'ils interviendront encore quelques siècles plus tard pour mettre en place plusieurs zones particulières sur Derenworld, sortes de réserves naturelles, peut-être parce qu'elles leur rappelaient des souvenirs : la Vallée d'Arive protège notamment les plus anciens elfes et les dragons dans le pays de Kelngurth qui est alors créé pour eux, et la Vallée des Anciens conserve des créatures extraordinaires comme des dinosaures qu'on ne trouve nulle part ailleurs. Une bonne part de la société du Farxel, notamment sa partie la plus éclairée, marchand, nobles, lettrés, n'y verra que fariboles. Cela entraînera finalement la scission du Farxel en deux pays distincts et hostiles l'un envers l'autre, le Saint Etat Théocratique, et le Ritterland de Farxel, et la structuration de ces deux pays en sociétés bien différentes. Cette scission fut constatée pacifiquement dans ce qu'on appelle le Schisme de Danfarn, réunion où tous les nobles, cités et guildes de Farxel choisirent leur camp ; le pacifisme entre les deux parties de l'ancien Farxel ne durera pas.



## Réactions sociales

Les plus importantes conséquences de la Divine Intervention et de la All Wizards War sont avant tout sociales. La Magie est tenue pour quelque chose de dangereux, capable de détruire le monde. Elle sera dorénavant très encadrée, tant par la Roue de Bakor que par des Ecoles de Magie qui forment mais aussi surveillent les évolutions de cette discipline. Un mage n'est pas tenu comme intrinsèquement plus dangereux qu'un guerrier mais l'utilisation de ses arts dans la vie civile est souvent très mal vue : on y soupçonnera toujours quelque risque.

Par contraste, le pouvoir politique traditionnel, qu'il soit féodal, autocratique, ou républicain, et le fait religieux regagnent une légitimité très forte. Le pouvoir politique est considéré comme l'émanation plus ou moins fidèle d'un intérêt général en même temps que son rôle de protecteur, d'ordre, et de développement de la civilisation. Le pouvoir religieux est vécu comme le protecteur ultime, en quelque sorte le dernier échelon de la sécurité du monde, et il jouit pour cela d'exceptions particulières notamment en termes de taxes, de suzeraineté, ou de justice.

## Opposition Vizaner et Okhpuhranne

Le Vizan était le pays des Mages humains libérés de la tutelle elfique. Une part considérable des principaux acteurs de la Guerre de Tous les Sorciers provenait de ses Ecoles. Mais la Divine Intervention contrecarre directement l'expansion libre de la Magie originellement prônée par les vizaners afin de



s'émanciper des elfes et des dragons. Elle sonne aussi comme un rappel à l'ordre par les Dieux.

Or la Théologie Vizaner, partagée par l'Okhpuhr, ainsi qu'une partie de Zevjapuhr et du Tangut, ne reconnaît pas ces dieux-là ; ou plutôt elle les considère comme des créatures inférieures, en quelque sorte des démons améliorés.

Pour les tenants de cette théologie, la Divine Intervention fut donc très mal ressentie. Ils y virent quelques mains démoniaques servant à faire de Bakor les gendarmes du monde en matière de Magie. Ils considèrent ainsi que le reste du monde est dans l'erreur, soumis à des croyances d'esclaves et heureux de l'être. Il n'y a alors pas fondamentalement de différence entre des orcs et de tels humains : adorer Gruumsh ou Thor, c'est deux facettes de la même chose. Cette différence entre le Vizan et l'Okhpuhr d'une part, le reste du monde d'autre part, deviendra à partir de cette époque une donnée majeure de Derenworld.

## **Un nouvel équilibre autour de l'Empire Naëmbolt (4700, 4800)**

Plusieurs pays ne se remirent pas ou très difficilement de la Guerre de Tous les Sorciers. Le Kelnorëa cessa d'exister. Avros, coupée de ses Républiques-sœurs occidentales, devint isolée. Le Tangut, déjà fragile, explosa.

Le Wejlar se réduisit à ses terres minimales d'origines et la plupart de ses anciennes provinces ne cesseront pas de se quereller entre elles à l'exception de l'Evriand, constitué en Duché indépendant et stable avec l'aide de ses elfes. Le Royaume de Marn profitera de ce déclin pour entreprendre de réunir à lui des peuples qu'il tient pour "frères".

L'Empire Naëmbolt sort très affaibli des guerres, ayant perdu plus du tiers de sa population. Mais son relèvement est spectaculaire. Trente ans après la fin de la guerre, le Vizan et l'Empire sont les deux seules superpuissances du monde.

Sous l'impulsion de grands Empereurs comme Coron VI et Irwin II, l'Etat Naembolt s'oriente résolument vers une position "good-aligned" et consolide l'administration de ses terres, le développement de son commerce et la centralisation de son gouvernement.

Jusqu'alors, l'Empire était surtout un agrégat de grands féodaux, d'anciens royaumes, et de villes jalouses de leur indépendance, qui se cimentait par son côté anti-elfe. Malgré des révoltes, des mécontentements, et une terrible crise dynastique qui a encore ses traces aujourd'hui, il y parvient à se transformer en un Etat unifié. Le règne d'Irwin IV qui fonde une nouvelle capitale, Ilnaëmb, marque l'avènement d'une puissance qui s'affirme en tant que telle sur tous les plans. Sous le règne d'Iwin VI, le racisme d'Etat est officiellement aboli et le développement économique du pays devient spectaculaire.

A partir de cette époque, l'Empire devient le nœud central de Derenworld : on peut parcourir les deux tiers du continent d'est en ouest en restant sur ses terres. De grandes routes relient toutes les villes importantes et se prolongent au-delà des frontières. Situé au centre géographique du monde, il assume pleinement son rôle : c'est le cœur du réseau de routes terrestres et à peu près tous les pays ont quelque chose à voir avec lui. La plupart des marchands ou voyageurs vont et viennent en "passant par" l'Empire. C'est pourquoi ce pays donne aussi naissance à une sorte de conscience "continentale", une impression de partager une terre commune à tous, qui est typique des habitants des contrées civilisées de Derenworld

Une grande période de prospérité s'ouvre ainsi après la Guerre de Tous les Sorciers. A côté de l'Empire et du Vizan, d'autres Etats, concentrent le savoir, la culture, la richesse économique : Zevjapuhr, Evriand, Thuzzland, Farxel, Avros. Des pays renaissent sur les décombres d'anciens comme l'Arkandahr ou Tarantis, Au cœur de la prospérité se développe l'International Trade Guild, sorte de Guilde des Guildes de commerçants, qui unifie les règles de transports de marchandises ou les poids en métal précieux des monnaies tout en faisant office de banque internationale. Partout les monstres et humanoïdes sont repoussés, par des forces armées régulières ou par des aventuriers. On n'entend plus parler des Héritiers d'Hornst ou de l'influence des Drows.

## **Le sac de Dere**

Depuis un bon moment, le Vizan avait fort envie de sauter sur une occasion d'éradiquer la puissance de Dere, dernier pays elfe à jouer encore un certain rôle politique sur Derenworld. Les mages de Dere, comme la plupart des mages des vieux royaumes elfes, étaient parmi les plus anciens et les plus redoutés du monde. Ils avaient d'ailleurs efficacement protégé les terres des elfes de la Guerre de Tous les Sorciers.

Mais après la Convention de Bakor, le Vizan considéra que privé de ses mages sur un champ de bataille, Dere devenait une proie facile. D'autant qu'environ un siècle plus tôt, peu avant la Guerre des Hommes, l'Empire Naëmbolt avait déclaré la guerre à Dere afin lui prendre toutes ses terres qui ne soient pas des forêts ou des montagnes. Or Dere avait alors rapidement capitulé. En fait, les Derans ne voulaient pas de cette guerre pour des terres qu'ils n'exploitaient plus guère.

Le Vizan hésita longtemps à imiter l'Empire. La Convention de Bakor en étant à ses débuts, les généraux vizaners n'étaient pas sûrs de son efficacité contre des sorciers aussi fameux que ceux de Dere, alors considérés comme les plus puissants de tous. Un célèbre Duel de Mages avait opposé le Grand Maître de l'Ecole de Sudel, en Vizan, au Haut Sorcier Celebengrin de Dere. Ce dernier en était sans difficulté sorti vainqueur. Ce n'était pas fait pour rassurer les militaires du Vizan.

Mais les Mages de Bakor eurent rapidement diverses occasions de faire la preuve de leurs talents. On savait que le plus puissant d'entre eux, Qwim

---

dit le Jeune (the Young) était sans rival et il se disait que les Dieux l'avaient voulu ainsi. Finalement rassuré, le Vizan attaqua donc Dere par surprise dans ce qui s'appela la Guerre des Larmes. Le résultat fut une victoire très coûteuse en hommes mais certaine et définitive des envahisseurs. En effet Belgon, le Haut-Roi de Dere refusa d'appeler quiconque à l'aide. Lorsque les Vizaners entrèrent dans la capitale, Celebengrin viola la Convention de Bakor en utilisant la magie pour défendre la ville. Les douze Mages de la Roue de Bakor au grand complet intervinrent aussitôt : ils s'attendaient un peu à pareille incartade de leur collègue Deran. Celebengrin fut vaincu et banni du monde pour deux cent ans, Belgon tué au combat, Dere mise à sac et le tiers de sa forêt brûlée et annexée par le Vizan. Le Khaliph Mûrsul II en fut surnommé "l'Immense".



Les elfes ne se remirent jamais de ce coup, ni à Dere, ni ailleurs. Jamais un royaume elfe n'avait fait subir cela à tout autre peuple. Pourtant, des manifestations de joie saluèrent "l'exploit" du Vizan dans maintes contrées du monde.

Plus jamais un pays elfe ne devait jouer un rôle politique sur Derenworld. Carinlad, le nouveau Haut Roi de Dere, qui règne encore à ce jour, renonça définitivement à toute ambition plus vaste que ce qui restait de sa forêt. Il refuse depuis lors de rencontrer tout autre roi ou dirigeant et en règle générale tout non-elfe.

## La Great Evil Coalition

Peu après fut conclu le pacte de la Great Evil Coalition (la grande coalition du Mal, ou G.E.C.). La G.E.C. n'était rien d'autre qu'une coordination militaire des forces de toutes sortes et de toutes races ennemies des puissances civilisées du continent : géants, orcs, kobolds, gobelins, ogres, trolls, mais aussi beaucoup d'humains, des elfes-noirs, des yuan-tis. Ils représentaient beaucoup plus de monde que ceux des pays civilisés mais comme ils combattaient toujours dispersés et sans rapport les uns avec les autres, ils étaient à chaque fois vaincus.

Cette fois, ils agirent ensemble, avec l'accord sinon l'appui du Vizan et de l'Okhpuhr, pour lesquels la G.E.C. apparaissent comme le chien de la chienne qu'on aurait gardé aux zélotes de la Divine Intervention.

La paternité de l'idée revient sans doute aux Héritiers d'Horsnt qui demeuraient loin dans le nord et pratiquaient déjà pareil système pour "leurs" humanoïdes. Ils réussirent en effet à s'unir après de longues années de tractations, trahisons, et négociations diverses, et c'est cette alliance qui constitue l'embryon de la G.E.C.. La G.E.C. utilisa aussi des Mages mais ceux-ci ne se servirent de leur magie que pour transmettre des renseignements et pour un appui logistique, ce qui fut jugé compatible avec la Convention de Bakor.

En 20 ans, la G.E.C. conquiert à peu près l'intégralité du monde. Ce fut une tornade, un ravage, la grande revanche des trolls, orcs, géants, gnolls, kobolds, ogres, gobelins sur des siècles de civilisation des races "élues" du

Ohar's Scroll. Un aspect très caractéristique est la prédominance des humanoïdes. Il y avait peut-être des beholders ou des dragons parmi eux au début des invasions, mais il n'y en a pas à leur apogée. Les pillages furent innombrables. Certaines villes carrément rasées. L'extermination de Byante, en Empire, par des orcs, ogres et yuan-tis, est restée tristement célèbre : on ne connaît aucun survivant des 8000 habitants de la ville.

### ***Terres contrôlées par la G.E.C. à son apogée (4891)***

En rouge, les contrées résistantes

En Rouge les pays en guerre contre la G.E.C

En Violet les pays neutres ou alliés, et la zone protégée de la Vallée d'Arlve



Les elfes, qui ont la vie et la mémoire longue, surent combattre et se cacher beaucoup plus efficacement que bien des contrées peuplées d'humains qui n'avaient jamais vu déferler pareilles hordes.

Parmi les pays humains non alliés de la G.E.C. seul le Ritterland de Farxel, qui bénéficiait d'une très forte tradition militaire, s'organisa parfaitement pour contrecarrer les invasions et parvint même à protéger aussi quelques provinces du Tangut et de son voisin le Saint-Etat. La République Maritime d'Avros fut elle aussi épargnée, la G.E.C n'étant pas une puissance navale et ses hordes ne pouvant franchir la terrible forêt enchantée qui la relie au continent.

Ailleurs, quelques îlots résistèrent: à l'extrême ouest la cité de Portown, au centre la seule capitale de l'Empire réduite à sa citadelle de l'Ailendil, à l'est quelques pays bien protégés ou parfaitement organisés militairement ainsi que de larges portions du Tangut, pays trop vaste pour être conquis; et surtout en dessous de la terre, les sept tribus des nains,



Ritterland

indéfectiblement alliés entre elles pour l'occasion. Ces résistances suffirent.

De Porttown s'élança une compagnie d'aventuriers, la Starway, qui se fixa pour tâche de libérer les unes après les autres les conquêtes de la G.E.C. La Starway grossit et compta jusqu'à cinquante membres qui opéraient par groupes de dix au plus, dix personnes ne pouvant être considérés comme une armée par la Convention de Bakor. Ce fut le signal. De dessous terre sortirent des réfugiés de toutes races, souvent réfugiés dans les forteresses des nains, qui attaquèrent par surprise les contrées tenues par les monstres de la G.E.C.



Or la G.E.C. avait certes prévu la coordination de toutes les races maléfiques mais uniquement pour envahir le monde, pas pour se défendre. Aucun plan d'ensemble n'existait pour se protéger de la guérilla menée par les réfugiés, les nains, ou la Starway. En outre, chaque potentat orc, ogre ou kobold dans son coin se fichait bien de ce qu'il arrivait aux autres, trop occupé qu'il était à piller les ressources des terres qu'ils contrôlait.

Du Farxel, d'Avros et d'Ariacandre partirent ensuite des multitudes d'aventuriers inspirées de l'exemple de la Starway et souvent coordonnées avec elle. Le rôle tenu par certains grands mages (parmi eux : Wengoll, Larraka, Roen, Zelligar, Fingare, Emirikol, Llangwellyn, Gwaigill Elengal d'Evlin, Celebengrin de Dere, Bereor d'Ariacandre) dans la coordination d'un plan d'ensemble pour combattre la G.E.C. fut déterminant.

La G.E.C. reflua encore plus rapidement qu'elle était apparue: en moins de 10 ans, le monde fut libéré. Il ne resta entre leurs mains que les terres du nord, celles qui forment aujourd'hui la Great Anarchy, amas de toutes sortes de tribus qui ont uniquement en commun un dispositif militaire d'attaque et, désormais, de défense.



Cependant l'un des enseignements de la G.E.C fut le rôle déterminant d'une compagnie d'aventuriers comme la Starway, premier exemple.

### III – LA PERIODE MODERNE

#### L'Ere Vizaner (4900-5100)

A partir de 4900 s'ouvre une époque de deux siècles où la tranquillité et la prospérité accompagnent une suprématie politique du Vizan.

Dans les contrées civilisées, chacun pays se préoccupe d'abord de ses propres terres où l'on traque les bastions des débris de la Great Evil Coalition. Un peu partout se développe le métier d'aventurier à l'image de la Starway, c'est-à-dire des spécialistes contre ces forces un peu spéciales qui combinent monstres et humanoïdes.

Ca se passe à peu près bien partout sauf en trois endroits. En Arkandahr, où les monstres demeurent largement en surnombre. En Wejlar qui

n'arrive pas à s'en sortir et finit par toucher le fond en devenant une monarchie assujettie au Vizan. Et en Tangut.

La Croisade de Stephen, un paladin d'origine mi-tangutienne mi-avrossienne, avait pour but de réunifier le Tangut contre les monstres et autres humanoïdes. Stephen voulait rétablir un grand Empire de Tangut libre, puissant, et orienté contre les forces maléfiques, un peu à l'image de l'Empire Naëmbolt. Il échoua à la fois parce que la tâche était surhumaine et parce qu'il fut trahi par la plupart des puissants qui prétendaient le soutenir. Toutefois sa quête, une longue et triste histoire qui s'achève par sa mort en 5075, devint l'une des plus grandes légendes de Derenworld.

Au centre du monde l'Empire, débarrassé de son anti-elfisme (même les plus enragés se sont rendus compte qu'en fin de compte les trolls étaient quand même un peu moins sympas) entreprend de purger son immense territoire de tous les monstres qui y sont accumulés. Il y parvient non sans mal. Mais il manque de grands empereurs et son gouvernement devient faible et hésitant.

Le premier rôle est donc tenu par le seul Vizan. Et sa diplomatie va consister en la signature de traités de non-agression plus ou moins forcée (sur le mode : "ou bien on se fait la guerre maintenant et tu perds ou bien tu signes et tu t'engages à ne jamais me déclarer la guerre") avec à peu près tous les pays de Derenworld. Deux pays refusent, qui ont tous deux résisté victorieusement à la G.E.C. : la République d'Avros (le rival sur les mers), et le Farxel (le voisin ombrageux). Le Vizan mènera donc contre la première des guerres navales, contre le second des guerres terrestres, mais sans jamais réussir à vraiment gagner contre ces deux pays l'un et l'autre absolument résolu à vaincre ou mourir.

Mais partout ailleurs, et même en Empire, le Trône de Jade impose ses vues. Le Caliph Hâtma obitent, par mariages ou par pressions diplomatiques, la vassalisation de l'Okhpuhr, du Wejlar, du Beliand (île du Ponant ne figurant pas sur la carte), et de la plupart des entités politiques du Tangut.

### ***Puissances du monde en l'an 5000***

En Orange : pays inféodés, alliés ou sous protectorat de Vizan

En Vert : pays adversaires du Vizan

En Rose : Empire Naëmbolt à son extension maximale (actuelle)



Dans cette période principalement de paix, trois nouvelles influences se développent

### Féminisme et Culture Zevjane

Sans cesse annexée les siècles précédents soit par l'Okhpuhr soit par le Vizan, ses deux grands voisins, la riche Zevjapuhr réussit à acquérir son indépendance. Grâce à de nombreuses et complexes intrigues à la Cour de Tresa (la capitale du Vizan), Zevjapuhr parvient à s'affranchir de la tutelle du Vizan en l'an 4922. Le Bey Moulay Ier réussit ensuite, grâce à des alliances avec ses voisins, à résister aux tentatives d'annexion par l'Okhpuhr.



La cité de Zevjapuhr devient alors "le" centre culturel du monde, la référence en matière d'art, de pensées, de poésie, et de libertés. Cette Cité entourée d'un petit mais ô combien riche et fertile pays invente ensuite un régime original où la royauté peut être exercée par les femmes autant que les hommes. Ce qui contribue à répandre un certain "féminisme" dans les contrées civilisées de Derenworld, moins politique (la plupart des monarques, des grands seigneurs, des maires de grandes cités sont des hommes) que social (il n'y a pas de préjugé contre l'exercice d'un métier ou d'une activité ni de différence de rémunération à raison du sexe).

Les Quatre Reines (et deux rois...) de Zevjapuhr qui se succèdent en 120 ans vont faire de la ville un lieu de liberté, de prospérité économique, et de progrès technique sans équivalent dans le monde. "On trouve tout à Zevjapuhr" est depuis lors un axiome de Derenworld. Un très grand nombre de spécialités ne sont même trouvables nulle part ailleurs.

Pratiquement toutes les religions y ont un temple, et c'est souvent un Temple Majeur. La ville dépasse les 100.000 âmes et son port devient le premier du monde, devant même celui d'Avros. Mais c'est surtout le rayonnement de la pensée Zevjane, depuis les ouvrages de philosophie

jusqu'aux écoles de peinture en passant par les pièces de théâtre ou la sculpture ou l'architecture, qui va irradier le continent tout entier. Pour les humains, le prestige de l'Academia de Zevjapuhr éclipse même celui des grandes cités multimillénaires de culture elfique comme Dere ou Vynar en vallée d'Arive.

## Commerce Evriander

Sur des terres riches, les commerçants d'Evriand émancipent leurs pays de l'antique soumission au Wejlar et aussi de l'influence "anti-économique" de leurs voisins elfes (qui on généralement peu d'intérêt pour l'argent). En "tandem" avec Zevjapuhr, et d'autres villes en Empire ou en Farxel, ils développent cette sorte de Super-Guilde des marchands qu'est l'I.T.G., pour en faire une puissance financière qui joue aussi un grand rôle dans l'unification économique du monde, exploitant notamment le réseau routier de l'Empire. Les caravanes de l'I.T.G. parcourent les mers ou le continent en étant protégées des exactions des seigneurs locaux. Les commerçants d'Evriand exportent ainsi leurs excédents agricoles et les spécialités manufacturières de leur pays. Ceci inspirera certains leurs voisins occidentaux, une ribambelle de petits Etats qui furent des provinces du Grand Wejlar ou de la République Maritime Occidentale. Ils cessent de se chamailler pour s'unir en une Confédération grandement inspirée par l'exemple Evriander.



L'Evriand devient cependant une proie tentante pour la principale puissance militaire de la région, le Royaume de Marn, qui tente à plusieurs reprises mais sans succès d'en faire son vassal. Ces guerres marno-evrianders coûtent cependant cher à l'Evriand, beaucoup moins bien armé que son ennemi, et qui doit faire appel à des aides extérieures et des mercenaires : il n'arrivera pas à se développer en tant que puissance politique susceptible de gêner ses deux grands voisins, le Wejlar et Marn.



## Expansion Maritime d'Avros

Tout en résistant victorieusement au Vizan, la République Maritime d'Avros le remplace graduellement dans son influence sur le Tangut, vaste ensemble de terres sans administration centrale. Mais surtout, Avros tisse un réseau maritime qui fait pendant au réseau terrestre de l'Evriand et de l'Empire. La connaissance des mers acquise par les Avrossiens devient à partir de cette époque sans égale et la plupart des îles et archipels éloignées du continent sont sous leur domination. La République Maritime d'Avros développe une économie et une société tournées vers la mer, centrées sur l'exploration, l'échange, la découverte, le commerce, ce qui correspond parfaitement à l'essor de la civilisation sur Derenworld qui s'opère à cette période. Sa structure politique, mettant en



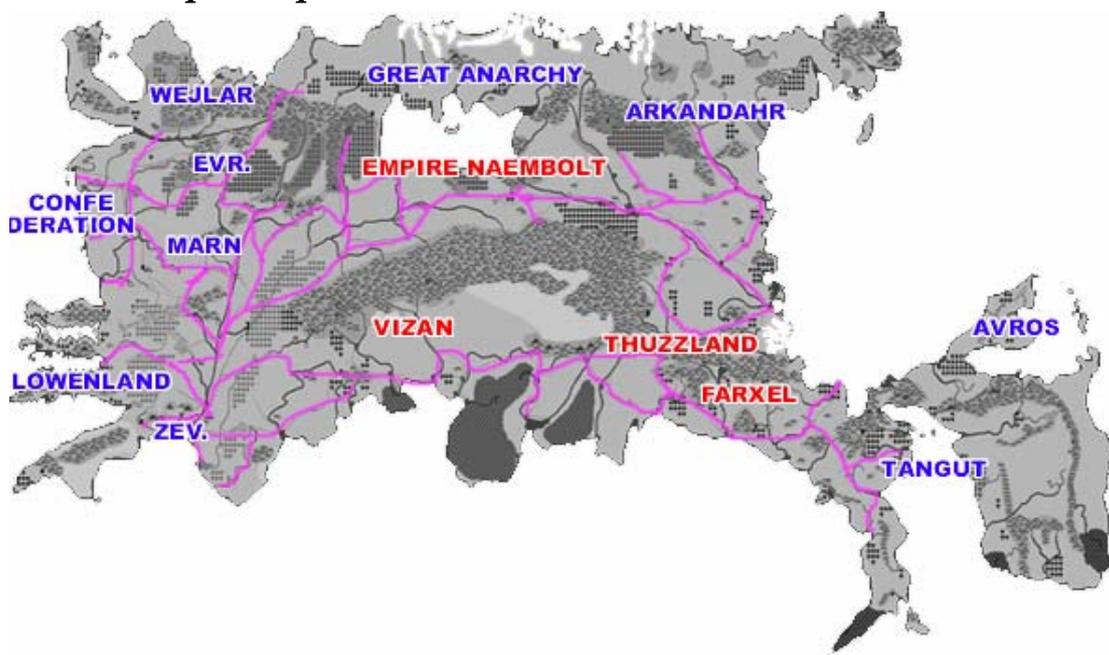
avant la démocratie, l'indépendance, et la bourgeoisie, influence depuis lors beaucoup de contrées dans le monde entier, notamment Zevjapuhr et le Farxel.

Sous l'ensemble de ces influences, le monde acquiert sa structure sociale actuelle. Ordres, Clergés, Ecoles, Guildes, Villes, Seigneurs : la plupart de ce qui s'établit à cette époque dure encore aujourd'hui. Les elfes, y compris à Dere, sont à jamais effacés en tant que race-nation. Les nains se vouent au commerce ou à l'exploitation souterraine. Les hobbits prospèrent dans le giron des humains. Les dragons ne sont plus que des individus éparpillés.

### Le Grand Raid des Thûzz (5045)

Vers le milieu du LIe siècle (vers 5050) Avros a remplacé le Vizan comme puissance dominante sur les mers et sur le Tangut. Mais au moment où le Vizan commence à vraiment s'en inquiéter, l'Empire Naëmbolt s'effondre d'une manière totalement inattendue.

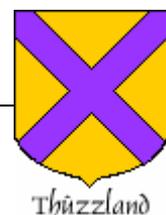
#### *Carte des principaux axes commerciaux terrestres*



On peut constater que seuls 4 pays (en rouge) occupent une position centrale leur permettant de bloquer les grandes routes de commerce: l'Empire Naëmbolt, le Vizan, le Farxel et le Thûzzland.

Traverser tout le Vizan étant peu sûr, et le Farxel ne bloquant "que" l'accès au Tangut, où le trafic commercial international se fait principalement par voie maritime, c'est donc l'Empire et, à un moindre degré le Thûzzland, qui détiennent les clefs des grandes routes transcontinentales.

Les Nains du Royaume de Thûzzland (Thûzz'n Thraïm dans leur langage) avaient depuis longtemps un monopole sur leur



vallée, qui est un point de passage obligé pour le trafic entre Farxel, Vizan et Empire.

Un différend commercial apparut avec l'Empire Naëmbolt qui prétendait mettre fin à ce monopole ce à quoi s'opposaient vigoureusement les Thûzz, soutenus d'ailleurs par le Vizan. Le roi de Thûzzland Merin le Fort (prononcer "mérinne") n'étant pas réputé pour sa patience, l'affaire finit en 5045 par dégénérer en une guerre.

Depuis des siècles, les nains pouvaient être considérés comme des gens chez qui se réfugier, de durs travailleurs, de farouches commerçants, de loyaux amis, les victimes des elfes et des drows, ou encore des êtres bornés qui ne sont à leur affaire sous terre, bref à peu près tout ce qu'on veut mais certainement pas comme des envahisseurs du continent. Les Thûzz prouvèrent qu'on avait tort.

En fait, dès l'époque des guerres contre la G.E.C. les nains avaient formé le fer de lance des armées de libération. Contre l'Empire, les Thûzz se révélèrent des guerriers phénoménaux, des stratèges talentueux, des assiégeants hors pair. Ils furent cependant les premiers surpris de leur suite de victoires ininterrompues contre les armées régulières et auxiliaires de l'Empire Naëmbolt. Ce dernier s'aperçut aussi un peu tard qu'il avait négligé de bâtir une infrastructure militaire à la hauteur de son étendue.

Les Thûzz arrivèrent aux portes d'Ilnaëmb, la capitale impériale, et s'en tinrent là. Ils rentrèrent ensuite chez eux après avoir saccagé les deux tiers de l'Empire Naëmbolt, pays cent fois plus étendu que le leur. Ils n'avaient jamais eu l'intention d'envahir l'Empire, seulement de lui donner une bonne leçon, une "sacrée fessée". Ce fut réussi au-delà de toute espérance.



Le prestige des nains en général et des Thûzz en particulier devint considérable. Ils sont depuis considérés comme des guerriers parmi les plus redoutables. Le Thûzzland obtint un énorme butin de guerre et tous

les accords commerciaux qu'il voulait avec tout le monde. L'Empire s'effondra et connut plusieurs décennies de guerres civiles et de décomposition avancée.

En Vizan, on fut très content. Le Khaliph Joâdobastre avait vu juste en soutenant les Thûzz dans une querelle avec l'Empire dont l'effondrement inespéré lui laissait le champ libre. Ce fut un jeu d'enfant pour Joâdobastre de soutenir les diverses factions impériales les unes contre les autres pour entretenir le feu de la guerre civile. La prédominance politique du Vizan fut ainsi prorogée pour un demi-siècle.

## **Résurrection et expansion de l'Empire (circa 5100)**

En 5096 le Vizan occupe le Beliland, une grande île à l'ouest du continent, et Bear-Isle, une plus petite qui se situe à l'extrême orient : c'est l'apogée de sa domination mondiale. Avros est douloureusement surprise, ne s'attendant pas à ce que le Vizan aie la capacité d'intervenir aussi loin des côtes.

Le Khaliph de Tresa a sous son contrôle direct ou indirect des terres qui vont de l'extrême ouest à l'extrême est, de l'extrême nord à l'extrême sud. Marchandises, esclaves, or, joyaux, métaux précieux, affluent dans le pays depuis le monde entier. De fabuleux tributs annuels sont engrangés. La richesse est telle que pendant des décennies l'opulence du Vizan va le désintéresser de tout ce qui se passe ailleurs.

## **Nirag Ier**

En 5075, les guéguerres intestines de l'Empire Naëmbolt accouchent finalement d'un vainqueur, un certain Nirag dal Naù, bâtard du dernier Empereur. C'est aussi le chef d'une branche cadette de la maison impériale, celui que les grands nobles appelaient un peu dédaigneusement "le cousin de Naù", du pays des bardes, des bûcherons et de l'Ordre des Chevaliers de Prias qui se vouent à lutter contre les hordes venues de la Great Anarchy. C'est dans ces contrées, aussi imprégnées d'antiques traditions des elfes ou du Kelnorëa, que Nirag a vécu sa prime jeunesse. Il est par ailleurs l'un des rares nobles à s'être illustré contre les Thûzz.

Il mettra des années pour triompher de l'héritier légitime maison Naëmbolt qui ira jusqu'à s'allier avec les Thûzz, ennemis d'hier, pour tenter conserver la moitié orientale de l'Empire, quitte à le scinder. Nirag saura alors habilement s'allier avec les nains Naugs, qui vivent, eux, en Empire.

D'autres années sont nécessaires pour réduire la maison de Colstone, pépinière de ses principaux rivaux, et qui n'a probablement pas tort de se prétendre plus fondée que la maison de Naù à porter la Couronne Naëmbolt.

Il faudra à Nirag d'autres années plus nombreuses encore pour visiter et pacifier personnellement chaque coin de l'Empire. Car Nirag Ier est un grand conquérant, certes un peu atypique dans la mesure où il ne

reconquiert guère que le territoire de son propre pays. Il n'y réussira qu'avec l'aide des grandes familles impériales (Goldhelm, Arwen, Chalkenmoon, Oakfen...) qu'il finit par rallier à lui plus ou moins péniblement. Mais Nirag Ier, sur son élan, ne s'arrête alors pas là. Il étend en effet l'Empire jusqu'à Zevjapuhr, qui avait eu le mauvais goût de tenter de profiter de sa faiblesse ; en représailles, il l'annexe purement et simplement, mesure assez mal perçue par le reste du monde. Mais l'annexion de Zevjapuhr, perle de Derenworld, la cité la plus avancée à tous points de vue, permet un véritable boom économique et culturel de tout le pays.

## La Marche d'Arkandahr



A la fin de son règne, Nirag Ier améliore sa réputation en reconquérant la Marche d'Arkandahr : c'est un territoire dans le coin nord-est du continent qui était encore sous le contrôle de forces issues de la Great Evil Coalition et qui jouxte l'Empire. Le but de l'Empereur est de repousser sans cesse le plus loin possible la frontière avec les créatures de l'ex-G.E.C., principalement gnolls, kobolds et trolls, et souvent aussi quelques barbares humains ou orcs particulièrement belliqueux. Comme ils sont parfois encadrés par des créatures du genre illithids, ogre-mages ou dragons, renforcés par des ogres ou des ettins, la stratégie emploiera à la fois des militaires et des groupes d'aventuriers.



Avec l'aide des elfes d'Ariacandre (le temps a bien changé depuis l'époque de l'anti-elfisme d'Etat) et des nains de Norhazad, Nirag lance donc ses armées et ses mercenaires à la reconquête de ces terres, avec succès. Et cette fois, pas d'annexion : il réinstalle sur son trône Jubal Ier d'Arkandahr qui lui dit bien merci. Par la suite, l'Empire se fera toujours un devoir de voler au secours de l'Arkandahr chaque fois que la Frontière sera menacée, c'est-à-dire à peu près tout le temps.

## **Bucklry**

La réussite de Nirag Ier scelle le couvercle du cercueil de la Great Evil Coalition en même temps qu'elle signe le début du déclin du Vizan. Nirag Ier, au cours de son règne immense (il meurt à l'âge de 97 ans...), et ses successeurs, notamment Kermegg II, bâtissent un Etat moderne, inspiré d'influences étrangères, combinant une forte administration appuyée sur de grands corps de fonctionnaires et sur une puissante armée impériale avec d'importantes libertés laissées aux pouvoirs locaux, seigneurs et villes.

Le règne de son fils Nirag II illustre la qualité de l'organisation héritée de son père lorsque les Légions de l'Empire, menées par le Maréchal d'Agle, battent à plate couture les armées du Vizan à la bataille de Bucklry en 5125, qui a pour enjeu le contrôle de Zevjapuhr. C'est un tournant dans l'histoire de Derenworld : après Bucklry, l'Etat qui compte d'abord, c'est l'Empire et non plus le Vizan.

## Ouest de Derenworld en 5120



C'est cette partie du continent qui va connaître les principaux changements des décennies à venir.

On voit ici que l'ouest, en 5120, est structuré en quatre grands ensembles : Royaumes de Marn et de Wejlar, Grand Duché de Lowenland, Confédération des Cités-Etats, et trois moindres : Grand Duché d'Evriand, République de Zevjapuhr, Sultanat d'Okhpuhr.

## La scission de Marn

Sous le règne de Kermegg II l'Empire atteint son extension territoriale maximale en s'étendant à l'ouest au-delà du fleuve Undine, qui formait depuis des siècles sa frontière occidentale. Cette fois ce n'est pas par conquête mais un mariage et un héritage qui font tomber dans son escarcelle la moitié du Royaume de Marn.

Marn était originellement le Royaume des Variks du Nord, peuple qui refusa l'assimilation dans le Grand Wejlar. Ils avaient petit à petit réunis à eux les autres Variks, ceux du Sud et ceux de l'Ouest, parfois de gré et parfois de force. Toutefois, les Kohrs, Variks de l'Ouest, avaient préféré rejoindre la Confédération, et les Tangruners, à l'extrême sud, entraient périodiquement en rébellion.



Marn

Assez belliqueux, extrêmement soucieux de son indépendance, et très attaché au lien féodal, le Royaume de Marn était allié aux Nains Olges et ami de tous les nains en général mais aussi fort tolérant envers la plupart des races humanoïdes. En gros, les nains assuraient le commerce et les ressources minières, les hobbits les produits agricoles de luxe, et les humains la protection de tout le monde.

Il advint que le dernier Roi de Marn, Edvig, n'eut que trois filles. Problème : la coutume fondamentale du royaume excluait les femmes de la couronne. Or l'aînée des filles avait été mariée à Nirag II, et était donc la mère de l'actuel Empereur Naëmbolt, Kermegg II. Ce dernier devenait donc ainsi Empereur Naëmbolt et Roi de Marn. Les Variks du Nord le récusèrent aussitôt et choisirent pour monarque un cousin au troisième degré du défunt Edvig, un certain Clodomir d'Ebersburg, qu'ils élevèrent à la dignité de Grand-Duc Souverain de Marn. Mais les autres peuples Variks acceptèrent l'allégeance à l'Empire et Marn se sépara ainsi en deux : le Vice-Royaume de Wiestmark et le Grand-Duché de Marn.

## Marn après la scission



L'Empereur Kermegg II eut la sagesse de ne pas s'offusquer et choisir de nommer un parent de l'ancienne famille régnante, le Prince Gurden, pour exercer en réalité le pouvoir avec le titre de Vice-Roi des terres la Marche de l'Ouest, dites Wiesmark.

Enfin, le sud du Royaume de Marn se déclara aussitôt indépendant, et forma le pays de Tangrune, avec la bienveillance de ses voisins, le Lowenland et l'Okhpuhr. Là encore, Kermegg II accepta le fait accompli et Clodomir de Marn ne put qu'en faire autant.

## **IV - LES TROUBLES RECENTS (5160-5210)**

### **Le Temps des aventuriers**

Depuis la fin de la Great Evil Coalition celle-ci se trouve réduite aux terres les plus glacées du continent et à la partie nord de l'ancien Kelnorëa. Harcelées, surveillées par des ordres de Chevalerie et d'innombrables expéditions d'aventuriers, elles représentent de moins en moins une menace pour la plupart des pays.

Mais les forces qui ont sous-tendu la G.E.C. sont, elles, toujours à l'œuvre : héritiers des héritiers des héritiers d'Hornst, roitelets orcs ou gobelins, vieux dragons éternellement revanchards, liches emplies de haine pour les vivants, drows, ogres-mages, illithids, yuan-tis... Les moyens militaires classiques ayant échoué, elles choisissent de faire appel à l'aide extérieure, venue d'outremonde, à coups de démons et de morts-vivants, et même de divinités ou demi ou quasi-divinités. Et au lieu d'une stratégie d'ensemble, elles opèrent au coup par coup, discrètement, chacune dans son coin.

La réponse viendra presque systématiquement des aventuriers dépêchés sur place par les victimes de ces menaces. L'exemple le plus connu est l'invasion connue sur le nom de Main d'Arioch. Arioch, le Seigneur des Epées, l'un des dieux les plus puissants du Panthéon, tenta d'importer ses hordes du chaos pour envahir l'Empire. Comment il parvint à être invité à cela est une énigme non résolue. La Main d'Arioch fut arrêtée et détruite par une compagnie d'aventuriers. Il advint la même chose des tentatives de Set, le Dieu des Serpents, près de Zevjapuhr, qui fut lui aussi stoppé par une autre compagnie d'aventuriers. Les menées souterraines des Drows menacent de rejaillir à la surface ? Un Prince-Démon Elementaire se constitue un fief ? Des morts-vivants terrorisent une contrée ? A chaque fois, on envoie des aventuriers.

Ainsi se dessine un partage se dessine entre les types de réponses aux menaces qui peuvent peser sur un pays, une ville, une région : d'un côté les guerres conventionnelles, entre armées et milices, de l'autre l'opposition d'aventuriers, devenus de véritables auxiliaires de la défense d'une société, face aux forces non-conventionnelles, monstres et envahisseurs venus d'autres plans.

## Coup d'arrêt sur l'Empire et entrée en scène du Lowenland (5167)

L'apogée territorial de l'Empire finit par mécontenter trop de monde. Le successeur de Kermegg II, Nirag III, était un monarque faible qui laissait la bride sur le cou à ses ministres et aux édiles locaux. Entre 5165 et 5167 éclate une guerre dite de Libération qui prive l'Empire de ses récentes acquisitions : Wiestmark et Zevjapuhr. L'Empire apparaît tellement puissant qu'aucun pays n'ose ouvertement lui déclarer la guerre. Mais des insurgés, des rebelles, des guérilleros, aidés en sous-main par un amalgame de pays et d'intérêts très divers, finissent par harasser et épuiser les Légions Impériales. C'est l'occasion pour un pays pourtant très ancien de faire son entrée sur la scène diplomatique mondiale : le Lowenland.

Fondé par des elfes exilés de Dere menés par le Prince Lingwë, fils aîné du Haut Roi Maglor de Dere, le Lowenland était une tentative de montrer qu'il était possible de faire vivre ensemble humains, elfes et toutes autres créatures en bonne entente pour peu que chacun fasse preuve de bonne volonté. La géographie du pays, vallonné, s'avançant dans la mer, très boisé, faisait un très bon refuge. Le Lowenland était depuis toujours resté très mystérieux, frontières fermées patrouillées sans relâche par des gardes aidés de créatures de la forêt. Les étrangers n'y étaient admis qu'après maintes vérifications de leurs bonnes intentions. En échange, le Lowenland n'intervenait jamais ailleurs en quoi que ce soit. Pour les étrangers, connaître un Lowenlander était une curiosité, et le fréquenter une chose rarissime. D'ailleurs, on ne savait même pas qui régnait dans le pays.



Or en 5167, à l'étonnement général, le Grand-Duc Jernath de Lowenland vient proposer sa médiation entre les rebelles et l'Empire comme la chose la plus naturelle du monde. Malgré de très fortes dissensions entre les Conseillers de l'Empereur celui-ci accorde une paix qui équivaut à une capitulation en rase campagne : Zevjapuhr obtient un statut de République indépendante, et l'ex-Vice-Royaume de Wiestmark devient la Principauté de Wiesmark, démembrée des Duchés l'Ultburg et de Maelne qui sont donnés à des nobles. Or si Nirag III déteste la guerre (il disait préférer perdre des terres plutôt que des hommes) tout le monde n'est pas de cet avis à sa Cour. Epuisé par des luttes contre des complots en tous genres, décrédibilisé, Nirag III régnera de plus en plus difficilement. Sans doute victime d'une cabale il finit par être contraint à l'abdication. Dandria, l'actuelle Impératrice Naëmbolt, lui succède sur le trône: cinquante et unième monarque de l'Empire, elle est seulement la seconde femme à y régner.

## **L'ouest en recomposition grâce aux aventuriers**

En même temps qu'apparaît le Lowenland sur la scène mondiale, un autre pays de l'ouest, des plus anciens, renaît : le Wejlar.

Depuis longtemps la monarchie vizaner qui règne sur le pays fait face à la fronde de tous les nobles et de tout un peuple. Cette même année 5167 où l'Empire perd Zevjapuhr et Marn, le Vizan perd le Wejlar. Une compagnie d'aventuriers réussit à faire reconnaître son chef Zeffan pour héritier des antiques dynasties royales et il se fait couronner roi, reconnu tel par les grands nobles. Il chasse ensuite aisément le Vice-Roi vizaner de la capitale Vizinov. Zeffan Ier est un bon exemple des aventuriers accédant au faîte de la puissance politique, phénomène qui est devenu presque habituel.

Entre Marn et la Principauté de Wiesmark les choses s'envenimèrent très vite. La famille régnante de Wiesmark, Gurden, sa femme et ses enfants, sont mystérieusement assassinés. On soupçonne la Cour de Marn dont le monarque, Eberhard, a repris le nom de Roi. Des révoltes éclatent un peu partout, des bandes d'humanoïdes mettent le pays à feu et à sang et le Royaume de Marn se prépare à intervenir. Un aventurier du nom de Maldrock, appuyé par des amis du Roi Zeffan de Wejlar, comme Norrin "the Giantslayer", et d'autres compagnons comme Crickons Lemminon Owen, le Haut Prêtre Shundert servant de Râ, ou encore Efton Whelmholder, prend le pouvoir à Iax, la capitale de Wiesmark, et distribue les fiefs du pays entre ses petits amis. La réputation de ces hauts personnages est telle qu'elle dissuade les armées Marner d'envahir leur voisin. Sous la férule du Duc Norrin de Maelne, l'ouest du pays devient un véritable foyer pour compagnie d'aventuriers. Le Wejlar le devient également en accueillant les Mages Whitehorn Baelgen ou Kenwill Allnzar, le Duc Glendor dal Barandor, le Comte Elren d'Arthus.

Plus à l'Ouest, la Confédération, pays composite, formé de restes du grand Wejlar (Ithylian, Beraïc, Havener), de la République Maritime Occidentale (Mirbaïc, Portown), d'un royaume nain (Holderin) et de Variks occidentaux (Kohrland) forme un centre de prospérité commerciale et culturelle envié par la plupart de ses voisins. La force économique de la Confédération est l'inverse de sa force politique. Il était donc naturel qu'elle s'allie avec le Herzog Maldrock de Wiestmark ce qui est chose faite dès 5168.

Enfin, à l'extrême sud-ouest, la Blue Rose Company, menée par le Mage Whitehorn Baelgen, délivre le Toar de ses goblinoïdes, et réétablit l'antique Province de Southend qui prête allégeance au Royaume de Wejlar.

## **Les invasions extérieures et la main d'Arioch (5170-89)**

Après la fin de la G.E.C. et la disparition des derniers héritiers d'Horst, de nouveaux acteurs vont apparaître. Ils tiennent le raisonnement suivant : les puissances maléfiques propres à Derenworld ont fait leur temps et

prouvé leur inefficacité. Il faut maintenant intervenir par nous-mêmes. C'est ce que tiennent de grands clergés, cultes, ou puissances de divinités comme Set, Arioch, Hadès, et à un moindre degré, Orcus.

Ce qui va sauver Derenworld de ces dangers est

- l'absence de coordination de ces menaces
- la réaction de groupes d'aventuriers épaulés ou préparés par des structures averties.

L'absence de coordination de ces menaces et permet à la Blue Rose Company de détruire dans l'œuf une tentative de mainmise du clergé Set sur le sud-ouest (Okhpuhr, Zevjapuhr). S'y illustrent notamment Whitehorn Baelgen, Enke da Formal, Agrax servant de Mitra, Havre Penter.

En Empire, plusieurs aventuriers pacifient le centre (autour de la mer de Kelnore) contre Set, les Drows et des servants de Cthulhoïdes : Helmut Rozen, Wilbart Sheïn, le Prêtre Harold de Ptah s'y illustrent.

Certains rejoignent ensuite une société naissante autour de deux grandes figures, le Roi Héritier des nains Olges "Destroyer" Olgo Thaërin et la Duchesse de Lainz-Keshamar, l'elfe Melkria. Cette compagnie, la Hawk Society, va opérer l'un des Hauts Faits les plus étonnants depuis la fin de la G.E.C. en arrêtant seule l'invasion dite "la Main d'Arioch", hordes du Chaos venues déferler sur le monde. Preuve supplémentaire qu'une partie du destin politique du monde repose désormais entre les mains d'aventuriers.

Bref, avec les sociétés d'aventuriers, les puissances tant religieuses que politiques de la civilisation croient avoir trouvé la parade à la plupart de leurs maux. Lorsque le Roi Zeffan de Wejlar meurt sans enfants dans un accident en 5191, lui succède le Roi Rhunring porté par des aventuriers. Auréolée de son prestige la Duchesse Melkria réussit à renouer des liens entre des nations ennemies de toujours, l'Empire et Dere tandis que ses compagnons entreprennent de refonder un nouveau Royaume Olge ou que la Blue Rose relève la marche d'Arkandahr.

Mais soudain, en 5198...

### **Les Lichs-Kings (5198- 5215)**

Elles sont trois, Yor, Ghur et Xal-Sar, qui vont poser une marque peut-être indélébile sur l'ouest de Derenworld. On a blâmé beaucoup de monde pour leur apparition : Hadès, Orcus, Hecate, les Drows... Ce n'est peut être pas très juste : les Lich-Kings doivent surtout leur succès à elles-mêmes, et notamment à une longue préparation, ignorée de tous, dont les racines demeurent mystérieuses encore aujourd'hui.

Les Lich-Kings apparaissent en Wiestmark une nuit de l'hiver 5198. Pendant les premiers temps elle n'attaqueront que de nuit des villages ;

---

ensuite des villes où les morts se relèvent des cimetières pour attaquer les vivants. Très vite une panique s'empare du pays. On brûle les cimetières mais il est déjà trop tard : les Lich-Kings se sont installées dans tout le pays et rameutent des alliés orcs, trolls, géants venus d'abord de contrées sauvages puis ensuite des quatre coins du monde. L'illustre Duc Norrin Giantslayer meurt en défendant Maelne. Efton Whelmholder, les Mages Anvlyn, Renzell, tout ce qui est convoqué, aventuriers, armées, périt. Le Herzog Maldrock doit fuir Iax. Puis des dragons arrivent, invités par les Lich-Kings. Dans une sorte de gigantesque cauchemar, l'ouest du continent croit revivre une synthèse de toutes les guerres qui ont ensanglanté Derenworld. Le Mage Mascor, ami de Maldrock, se rend à la Bakor, dont il est membre, pour demander l'intervention de la Roue ; mais une longue délibération (2 semaines d'enquêtes...) conclut que les Lich-Kings ne font pas un usage illicite de la Magie sur un champ de bataille. Entre-temps Mascor est allé mourir pour défendre sa patrie. Un autre célèbre Mage du nom de Keraptis, lui-même tenu pour mort-vivant, vient re-demander à la Roue d'intervenir. Dans une guerre "normale" les morts d'un côté ne sont pas un avantage pour l'autre côté à part : ils diminuent seulement la puissance adverse. Mais avec les Lich-Kings, les morts deviennent non seulement des pertes adverses mais aussi de nouveaux alliés. Or ce fait que les morts se relèvent et combattent, n'est-ce pas une violation de la Convention de Bakor ? argumente Keraptis. Nouveau refus de la Roue.

Dans l'ouest règne alors la plus grande confusion règne. Les réactions sont trop lentes, isolées, disparates alors que les trois Lich-Kings agissent vite et de façon parfaitement coordonnée. Elles prennent en deux semaines le contrôle de l'Isenheim, le Pays de Tangrune, au sud du Wiestmark. Puis elles envahissent la Confédération par le sud, coupant de ses bases une armée venue de Lowenland au secours de ce pays. La Confédération et le Lowenland sont ensuite battus à plate couture dans trois batailles dont la dernière se situe à dix lieues d'Ithyl. La ville de Cryge-Haven est mise à sac et incendiée, Genakohr, Tangrune, Kalbrenn, Maelne pillées de fond en comble, Paërmia est rasée et ses habitants exterminés. La Confédération demande l'armistice et cesse d'exister.

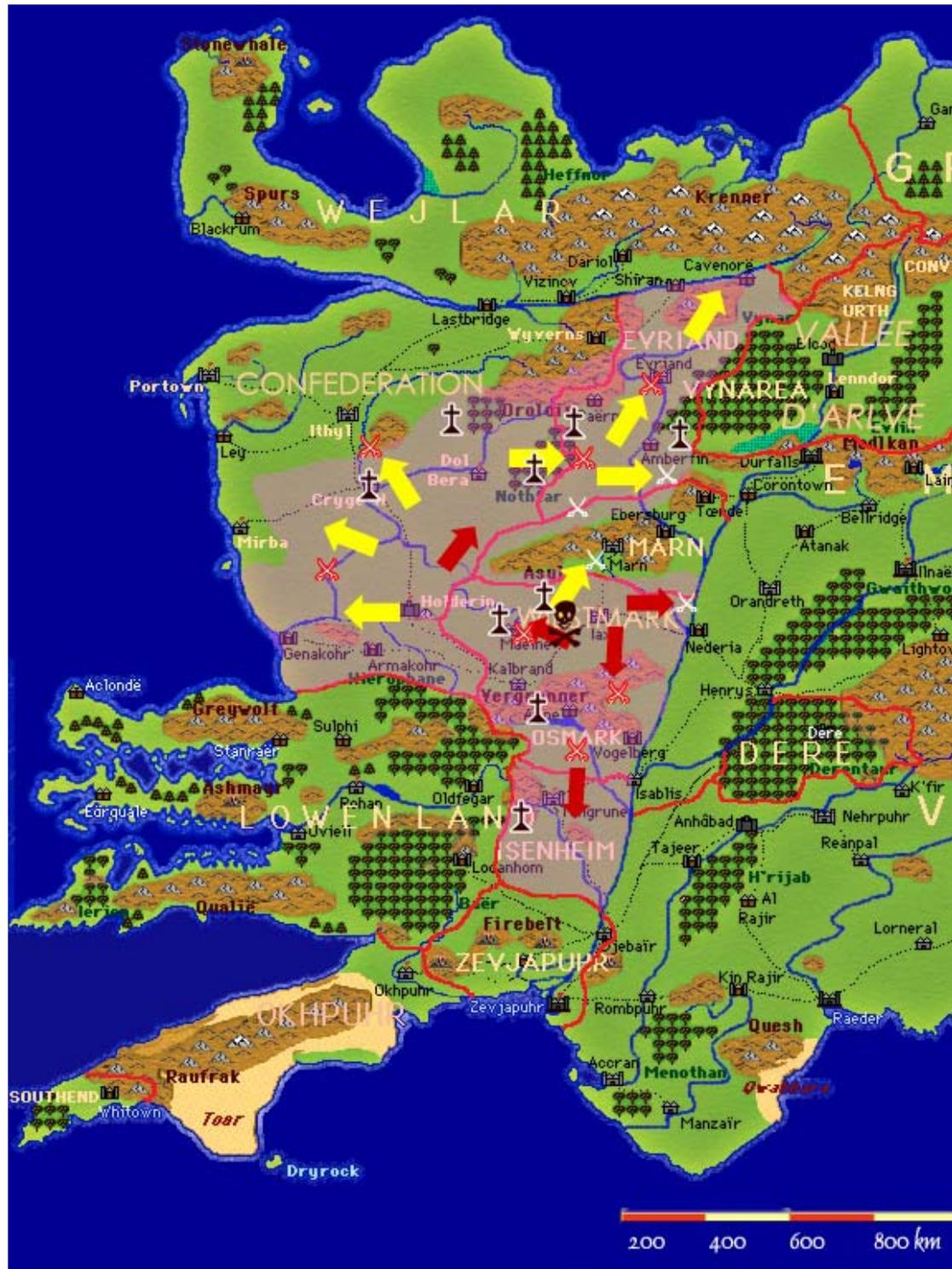
Contournant les montagnes de Marne, les armées Lich-Kings débouchent en Evriand et massacrent tout sur leur passage, pulvérisent une armée Wejlane, balayent des renforts elfes venus de Vynar, écrasent les dernières forces Evriander devant Yoke, et ne s'arrêtent qu'à la frontière du Wejlar. On dit que la Lich-King Ghur a personnellement donné à dévorer à ses orcs tous les membres de la famille régnante d'Evriand. Le Grand Maître de l'Ecole d'Evlinne, Gwaigill Elengal, qu'on dit "le plus vieil elfe de Derenworld", intervient alors en personne dans les montagnes de Marne, contrée qui n'est pourtant pas réputée pour être amie des elfes, pour faire de l'adventuring sauvage et réussit à bloquer les menaces sur ce pays.

Mais, ailleurs, pendant 12 ans, les Triple Lich-Kingdoms vont régner sur l'ouest de Derenworld. Ils imprimeront leur marque et plus rien ne sera

comme avant. Les humanoïdes vont y trouver leur place et se mélanger aussi avec les autres peuples. Les elfes vont être marginalisés et parfois exterminés. Un gouvernement central, brutal, autoritaire, appuyé sur la force militaire, va voir le jour et, étonnamment, prospérer. L'expérience Lich-King, c'est aussi un nouveau régime politique à l'échelle d'un vaste pays qui va réussir là même où l'histoire et la civilisation rendaient cette réussite le plus improbable. Le régime des Lich-Kings s'effondrera parce qu'elles ont mis le pays en coupe réglée, par les excès d'un racisme d'Etat, mais aussi parce qu'elles n'ont pas eu le temps de consolider leur projet, de passer à la vitesse supérieure, de structurer leur pays dans la durée, en concluant des alliances, en instaurant des forces armées permanentes, en créant un réseau de défense, en rebâtissant toutes les infrastructures du pays à leur manière, et finalement en parvenant à peser diplomatiquement. Elle avaient pourtant commencé tout cela au moment de leur effondrement. Si les Lich Kings avaient duré plus d'une génération, il est probable qu'elles seraient encore là aujourd'hui.



## L'Expansion des Lich-Kings



-  champs de morts vivants L.-K.
-  victoires L.-K.
-  expansion initiale
-  zones de massacres
-  echecs L.-K.
-  expansion finale

C'est une alliance aussi improbable que secrète entre les nains, les elfes et les humains de l'Okhpuhr, qui va donner le premier coup d'arrêt aux Lich Kings. A l'apogée de leur puissance, les Lich-Kings n'ont plus qu'un seul ennemi à leur taille à l'ouest du continent : le Lowenland. Que le Lowenland disparaisse et plus rien ne les empêchera d'envahir tout le tiers ouest du Continent, du Wejlar jusqu'à Zevjapuhr...

Pour bloquer le Wejlar, les Lich-Kings nouent une alliance avec la Great Anarchy. Pour bloquer Marn, elle consacrent un quart de leurs forces. Au sud Zevjapuhr n'est pas une puissance militaire.

Djahramedd savoure ce moment. Le Ziôde H'l'er Orhpua (comprendre : le Sultan d'Okhpuhr, Maître du Royaume Béni, Protecteur des Hautes et Basses Terres de Toâr, Lumineux Pinnacle des Castes Sacrées etc etc...), si souvent tenu pour quantité un peu négligeable par les grands de ce monde, reçoit la Haute Présence Souveraine de Ghur en personne venue lui faire miroiter le sud du Lowenland, l'annexion du Southend (vassal du Wejlar) et même la vice-royauté de Zevjapuhr pour l'un de ses enfants. Quelle revanche pour celui que les Vizaners méprisent ouvertement, pour ces Okhpuhrans considérés avec méfiance par leurs voisins lowenlanders et zevjans, pour cette péninsule au bout du monde dont les ports sont systématiquement évités au profit d'Uviell ou de Zevjapuhr. Mais Djahramedd V est un Sage. Il a de savants conseillers qui aiment prendre leur temps et ne donnent un avis qu'après avoir rassemblé toutes les connaissances possibles et mûri leur réflexion. Et parmi eux figure un certain Enke da Formal, membre de la Blue Rose Company, qui a longtemps exploré les terres d'Okhpuhr, qui y a été adopté, qui y jouit d'un prestige considérable, et dont les enfants sont des Okhpuhrans. Enke da Formal, le Barde Luhor de Löwe, et le Ministre Miulay L'Ourounzo, le Grand Empushedar (Ministre-Ambassadeur d'Etat) Zahrafir emportent la décision du Sultan : il n'attaquera pas le Lowenland. Mais il promet le contraire aux Lich-Kings...



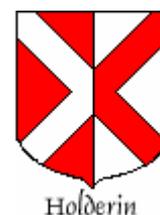
Les Lich-Kings ont préparé deux ans durant leur invasion du Lowenland. C'est une tâche ardue. Le pays est un hérisson géographique : boisé, montagneux. La plupart des voies de communication entre ses différentes régions sont des vallées étroitement gardées et fortifiées, couvertes de forêts où vivent des elfes et leurs créatures amies ou alliées. Personne ne connaît la topographie exacte du pays sauf les Lowenlanders eux-mêmes. L'idée leur vient alors de passer par en-dessous. Le plan d'invasion comprend 4 volets: une attaque souterraine débouchant au cœur du Lowenland, une attaque frontale à l'entrée de la vallée principale (Cité de Oldfegar – contraction approximative de "Old Elves Guard") pour fixer les principales forces adverses qui attendent là, une attaque en mouvement tournant au nord (visant Sulphi), et enfin l'action des Okhpuhrans au sud. Les trois premières attaques sont menées par des armées Lich Kings, chacune d'entre elles étant approximativement égale à l'ensemble des forces dont dispose le Lowenland.

Or le plan de l'attaque souterraine est découvert par les nains de Holderin. Holderin, cité des nains Krynns Holderinis est assiégée depuis 12 ans mais inexpugnable. Malgré des dissensions datant de l'Alliance Naine, leur Roi parvient à convaincre les nains Olges de Zeel, pourtant ménagés par les Lich-Kings, d'attaquer le gros de l'armée ennemie. Il alerte également Elengal, avec qui il a des contacts secrets.

L'invasion sera un désastre pour les Lich-Kings. Au troisième jour de la guerre, leur attaque souterraine est interceptée par les Zeel qui les surprennent et les mettent en déroute sous terre alors qu'ils sont en plein mouvement. C'est la première défaite majeure de l'histoire des Lich-Kings et elle est totale : les Zeels sont en effet moins nombreux qu'eux, moins puissants individuellement (il y a en face des trolls, des hobgoblins, et des morts-vivants...) : leurs pertes seront énormes. Mais pour les Zeels, il s'agit avant tout d'une victoire extraordinaire, un glorieux fait d'armes dont ils se souviendront longtemps. Car l'armée Lich-Kings, elle, sera détruite à plus de 90%.



En effet, les Holderini ont fait mouvement par l'Underdark en Lich-Kingdoms et ils coupent la retraite des envahisseurs Lich-Kings en faisant effondrer les passages souterrains qu'ils avaient empruntés. Puis ils entreprennent une suite d'actions contre les Drows et Duergars alliés des Lich-Kings afin de leur interdire toute rescousse. Dans le même temps, Gwaigill Elengal organise un commando d'aventuriers habitués à entreprendre des raids contre le Lich-Kings tels Mayns Maelneward, Laggemundo Coburn, le Grand Prêtre Harmahun de Râ, Corson Scolt Baracem ou Beolrond of the Second Silver Circle, et téléporte tout son monde en plein dans les charniers où les Lich-Kings entreposent et puisent leurs ressources de morts-vivants. En quelques secondes, avant que la Lich-King Yôr apparaisse personnellement, ils ont le temps de détruire les trois quarts des installations nécromantiques utilisées par les Lich-Kings. Pourchassés par Yôr, ils parviennent à s'enfuir grâce à l'aide d'un mystérieux mage dont le nom est inconnu, qui intervient pour les sauver les membres du commando au moment où Yôr, qui a réussi à les diviser en plusieurs petits groupes, entreprend de les réduire les uns après les autres. Il faudra près de trois mois aux Lich-Kings pour reconstituer leurs installations et plus du double pour retrouver un stock de morts-vivants capable de constituer une armée.



## *Echec de l'invasion du Lowenland*



Sur terre le grand choc frontal d'Oldfegar apporte une certaine satisfaction aux Lich-Kings. Certes, leur armée ne progresse pas, mais c'est sans importance : le gros de l'armée lowenlander est bien là, en face, à Oldfegar. Para conséquent, le Lowenland n'a plus beaucoup de forces à opposer aux invasions par le nord et par le sud qui se déroulent en même temps. Sauf que, au sud, il ne se passe rien. L'Okhpuhr ne bouge pas. Pas un orteil de guerrier Okhpuhran ne franchit la frontière du Lowenland. On apprendra même plus tard qu'un important contingent d'environ 400 Volontaires d'Okhpuhr, dont la moitié de cavaliers, mené par Enke da Formal, figurait parmi les maigres réserves lowenlanders massée à Löwe pour faire face à une éventuelle réussite de l'invasion souterraine prévue par les Lich-Kings.

Reste le nord., c'est-à-dire le front de Sulphi, commandé par la Lich-King Xal-Sâr en personne. Et là, c'est vrai, en face, les lowenlanders sont à un contre sept, ou huit, ou dix. Xal-Sâr a emmené avec lui sa fameuse horde de démons, l'élite des orcs, des régiments de morts-vivants servant à pourchasser durant la nuit les fuyards.



Mais les lowenlanders sont des rocs. Il y a parmi eux le Régiment de Sulphi, mené par Baladar Lolthslayer, qui est né dans cette ville. Il y a la Garde Royale d'Holderin, qui a voyagé sous terre pour venir aider ses alliés. Il y a les forces de Taur-an-Baër, leurs elfes et leurs licornes. Il y a les Marins d'Uviell, réquisitionnés en toute hâte, habitués à toutes les frayeurs de l'océan. Il y a le Régiment d'Aclondë, des hommes silencieux qui n'ont peur de rien. Il y a des paysans venus défendre leur terre et il y a de jeunes gloires, comme Corson Scolt Baracem, de vieux aventuriers comme Crickons Lemminon Owen, il y a Laggemundo Coburn, stratège revenu du commando d'Elengal que ce dernier a téléporté avec aussi Mayns Maelneward, fidèle garde du Duc Norrin, Nilonim Mourneühl, drow renégat libéré par ce même Norrin, il y a ces terribles guerriers que sont Prim Lappoy, Waldmar Morgan-Thaïne et bien d'autres encore. Malgré leurs pertes, ils tiennent bon face à l'offensive tandis que Xal-Sâr, trop confiant dans sa supériorité numérique, continue d'envoyer simplement à l'assaut ses troupes dans ce qui commence à ressembler de plus en plus à un abattoir. Le tournant de la bataille est la résistance de la Garde Royale d'Holderin face aux Démons et son secours par le Régiment de Sulphi secondé de tous les plus hauts guerriers alors en lice. Lorsque Xal-Sâr réalise qu'il faudrait manœuvrer au lieu de charger bêtement, il est déjà trop tard, les licornes de Taur-an-Baër avancent et son armée n'est bientôt plus qu'une ombre.

L'échec des Lich-Kings est complet. Diplomatiquement, la "trahison" de l'Okhpuhr constitue un camouflet d'autant plus cinglant qu'elles n'ont pas les moyens d'une parade. Il ne leur reste plus que l'armée centrale d'Oldfegar, à peine plus puissante que celle de Lowenland, tandis que leur réserve contient tant bien que mal des harcèlements venus de Marn. Les trois quarts de leurs unités d'humanoïdes ont été décimées, et près de la moitié de leurs unités humaines. Leur canaux avec les morts-vivants sont interrompus, les démons à leur service anéantis, leurs alliés souterrains battus et mécontents. Il faudra des années pour que les Lich-Kings retrouvent les moyens d'une offensive de grande envergure. Ces années, elles ne les auront pas.

Quatre ans plus tard, un coup extraordinaire, dirigé par la Duchesse Melkria de Lainz-Keshamar, les frappe à la tête. La Duchesse Melkria est une singulière aventurière, tant au sens usuel du terme qu'au sens politique. S'étant forgée de solides relations dans ces deux univers, elle organise une expédition ayant pour but d'affronter et de détruire personnellement les trois Lich-Kings chez elles, dans leur Palais d'Evriand. Elle obtient à cet effet l'aide de personnes illustres comme l'Archmage Roen le Troisième, le Paladin Lord Avenger, le Ur-Lord Holderini Myrvall ou le Haut Prêtre Agrax de la Blue Rose. Malgré son extrême audace, le plan connaît une exécution parfaite : l'affaire réussit et les Lich-Kings sont réduites à merci.

Ce qui frappe dans l'affaire des Lich Kings, c'est la passivité des Etats en contraste avec l'action des individus. Cette passivité a ses explications.

D'une part, les Lich Kings n'ont pas fait le malheur de tout le monde. L'Empire a repris le rôle intellectuel et financier que tenait auparavant l'Evriand dont les réfugiés vinrent aussi renforcer les contrées voisines. La Cité d'Ithyl n'a plus de rivale dans le nord-ouest du continent. Zevjapuhr "récupéra" des milliers de réfugiés. L'effondrement de l'Evriand, de Cryge-Haven, du pays de Tangrune, a ainsi mécaniquement profité à beaucoup d'autres pays.

D'autre part l'invasion Lich-King représente un coup d'arrêt dans une période globale d'expansion et de prospérité qu'elle ne menace pas vraiment. Au plan géographique, les Lich-Kings envahissent l'ouest, et l'ouest seulement; elles ne menacent pas les quatre cinquièmes du continent. Au plan économique, elles participeront même à cette prospérité, y tirant leurs propres bénéfices.

Ensuite, cette prospérité, et avec elle l'expansion de la civilisation sur Derenworld, suit un double mouvement :

- recentrage vers l'Empire, dont la puissance attractive devient considérable ;
- déploiement vers la mer au bénéfice de puissances commerciales comme Avros ou Zevjapuhr.

Enfin, l'interventionnisme militaire de pays traditionnellement guerriers est au plus bas. Dere est depuis longtemps une ombre qui a renoncé à toute action. Le Vizan va mal, rongé de l'intérieur. Le Wejlar est usé par la Great Anarchy et manque de moyens. Marn a été réduite à ses terres historiques et longtemps encerclée par les Lich-Kings. Et l'Empire ou le Farxel n'ont aucun intérêt à mettre en péril leur prospérité pour rétablir celle des autres.

Cependant, l'affaire Lich-King est aussi un signal de ce que les menaces qui pèsent sur les contrées civilisées de Derenworld proviennent désormais autant de l'extérieur que de l'intérieur.

---

*Fin provisoire - état novembre 2008*

*Reste :*

- *Epoque moderne :*
  - *Ouest : le Grand Evriand et le relèvement du Wejlar, recompositions entre Confédération, Variklands et débris Lich-Kings, la clé Okhpuhr, le Bastion Lowenlander, nouveaux Etats : Osmark et Tangrune*
  - *Les prospérités (Empire, Avros (surtout), Zevjapuhr, Wejlar), l'implosion du Vizan, la réunification du Farxel, le Mystère Hautulinn Szeiheitt (après Wohrm), Stigmates en Tangut.*
- *Carte des lieux d'importance : collèges Bardiques, Villes multi-ressources, Ecoles de Magie, Hauts Monastères Monks.*
- *Répertoire des noms des principaux acteurs de l'histoire de DW.*